Журнал для настоящих компьютерных игроков



Рекламно-издательская группа «Фантазия»

Mega GAME

8 2001

http://www.gamecenter.ru

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!

Myst III: Exile



НА CD МЕГАСОЛЮШН
Economic War
Пророк и Убийца
Некрономикон

PREVIEW

- Warcraft III: Reign of Chaos
- Myth III: The Wolf Age
- Dune Generations
- Max Payne
- Neverwinter Nights

НАВОРОТ

Огрызок от клавиатуры

ТЕСТ ДИСКОВОДОВ

Крутится, вертится диск голубой...

Более 100 игр в номере

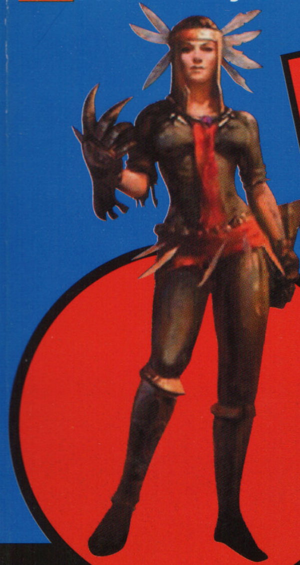
Pearl Harbor: Zero Hour

Half-Life: Blue Shift

Original War

Conflict Zone

Три Королевства II



Emperor: Battle for Dune

Baldur's Gate: Throne of Bhaal

Gangsters 2: Vendetta

ISSN 1560-988X



Mega GAME

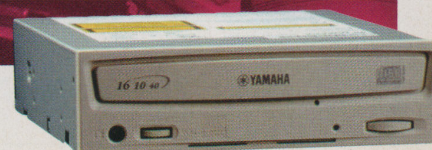
Номер 8 (32) 2001

СОДЕРЖАНИЕ

Фантазия






YAMAHA
16 10 40

Находясь на днях в районе Черного моря, наша редакция почти в полном составе посетила творческую встречу с композитором Владимиром Дашкевичем. В ходе данного мероприятия мы узнали большое количество крайне важных и доселе неведомых данных о музыке, которыми немедленно собираемся с вами поделиться.

Вся отечественная попса минорна. Она проникает непосредственно в мозг, заставляя слушателя испытывать негативные эмоции. Подобно Кашпировскому, после телесеансов которого, как мы узнали, детей приходилось откачивать в больницах, современная отечественная эстрада крайне негативно влияет на психику слушателя. «Минор нагружает подкорку чувством беды», — сообщил композитор.

Минорную музыку на самом деле придумал старина Пифагор. Сделал он это спьяну, перепутав ноты и сыграв гамму задом наперед. Тем не менее изобретение великого греческого математика прижилось и активно используется в настоящее время отечественными эстрадными певцами под предводительством Черной Звезды Аллы Пугачевой с целью проникновения в мозг. Пифагор не виноват, так как он не знал о таком свойстве минорной музыки. Заговор певцов-минорников раскусил композитор Дашкевич.

Дополнительный способ проникновения в мозг — это ритм. Ударами в барабан африканские племена предупреждали о грядущем землетрясении и урагане. Наличие ударной установки в музыкальном коллективе говорит о том, что он пытается передать слушателям чувство страха и неспокойствия, потому что ритм тоже проникает в мозг.

В цивилизованных странах об этом знают, и потому минорную музыку вы там нигде не услышите: везде раздаются только мажорные композиции изобретателя скрипичной музыки Антонио Вивальди. Вам же, дорогие друзья, советуем повсюду носить с собой беруши и, как только подлая эстрада попытается проникнуть к вам в мозг, немедленно затыкать ими ушные раковины. Потому что иначе вас зазомбируют, навеют подсознательное чувство опасности и агрессии, и вы набьете со страху морду ни в чем не виноватому дяденьке. Это плохо.

Надеемся, что мы вовремя донесли до вас, дорогие читатели, эту немаловажную просветительскую информацию, и эстрадный заговор потерпит поражение.

Издательский дом «Фантазия»

Директор по производству **Марианна Ким** kimm@subnet.ru
Директор по рекламе и маркетингу **Людмила Орлова** lorlova@subnet.ru

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Главный редактор **Дмитрий Резников** dr@gamecenter.ru
Заместитель главного редактора **Алексей Котко** kotko@gamecenter.ru
Выпускающий редактор **Петр Курков** corvus@submarine.ru
Ответственные редакторы **Петр Давыдов** pdavydov@gamecenter.ru
Николай Панков lijnik@gamecenter.ru
Николай Скоков nick@subnet.ru

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ

Руководитель **Сергей Котов**
Татьяна Аверьянова
Ольга Дмитровская
Людмила Колобова
Людмила Коломийцева
Ольга Курсалова
Ирина Рощина
Наталья Савельева

ДИЗАЙН И ВЕРСТКА

Главный дизайнер **Лейла Беншуша** lilya@gamecenter.ru
Сергей Барабанщиков
Александр Горбачев
Сергей Ковалев
Стелла Косторнова
Любовь Лукашевич
Андрей Маркин
Валентин Молодов
Вера Омельянюк

Фотограф **Дмитрий Мернов**
Производственный отдел **Екатерина Мельникова**
Предпечатная подготовка **Олег Вербовой**
Репроцентр РА «Фантазия»

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Оптовая продажа **Александр Придачин** apridachin@submarine.ru
Любовь Болдырева (095) 273 6560
Отдел подписки **Алексей Грязнов** (095) 273 6560

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ

тел.: 202 9975, 937 3879

для писем **111024 Москва, а/я 101**
секретариат **тел./факс: 273 6560, 273 6549, 234 9811**

Учредитель **ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»**

Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»** **тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999**

АЛМАЗ ПРЕСС

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года.

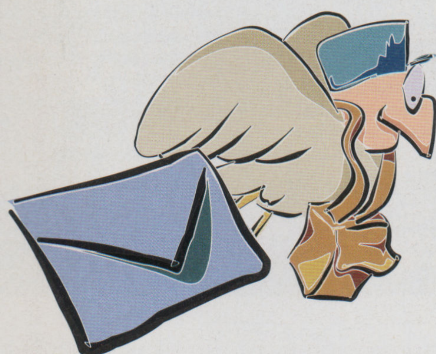
Список игр, упоминаемых в номере

Реклама в номере

наш почтовый подписной индекс 40888

*максимально **доступно** – максимально **информативно***

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «MEGAGAME» ПРОДОЛЖАЕТСЯ!



Для оформления подписки через редакцию необходимо:

Заполненный бланк заказа и копию квитанции об оплате (платежного поручения) выслать по адресу: 111024 Москва-24, а/я №101, журнал «MegaGame» или по факсу 273-5086 не позднее 30 числа месяца, предшествующего подписке.

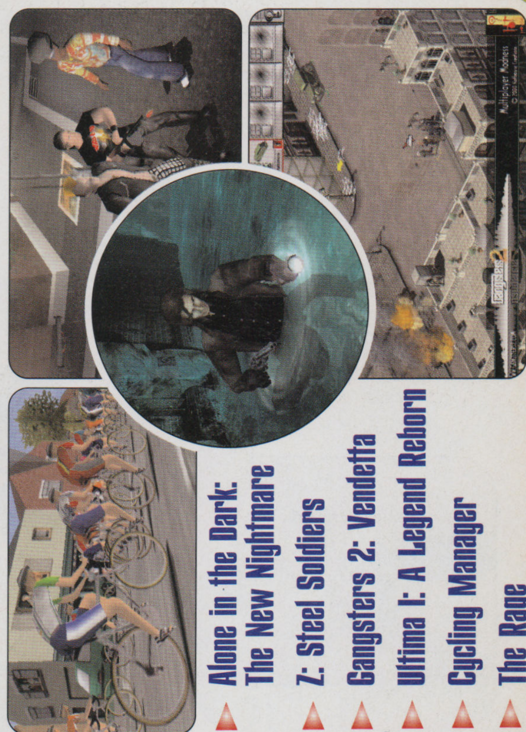
Отдел подписки: 273-17-72, 273-50-86, 273-35-25 (доб. 110, 111)

Реквизиты для оплаты подписки

Получатель:
125047 Москва, Оружейный пер., д. 5-9
ООО «Рекламное агентство “Фантазия”»
ИНН: 7710152963
Р/с 40702810800000000012 в КБ «Ауэрбанк» г. Москвы
К/с 30101810600000000252 БИК 044585252

Аккуратно отрежьте обложку CD и сложи по пунктирным линиям





Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 98

НА CD МЕГАСОЛЮШН
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Пророк и убийца
Economic Wars
Некрономикон

Информация для частных лиц:

У вас есть 2 варианта оплаты подписки через редакцию.

1 Перечисление через Сбербанк: заполняете извещение о переводе в любом отделении Сбербанка и платите дополнительно не более 3% за перевод. Срок прихода денег в редакцию до 7 дней.

2 Почтовый перевод: за почтовый перевод отделение связи взимает 10%. Деньги идут от трех недель до месяца. В случае отказа принять платеж в каком-либо отделении Сбербанка РФ просим вас потребовать официальное подтверждение отказа приема платежа и проинформировать об отказе редакцию.

Адреса для оптовых покупателей:

Москва
ООО «Медиа Группа "ЛОГОС"», (095) 974-2131.
ООО «Агентство печати "ОДА"», (095) 974-2132.
ООО «Роспресс ЛТД», (095) 211-1265.
ООО «ДМ-Пресс», (095) 231-1191.
ООО «Торговый Дом "Паблик-Пресс"», (095) 253-4434.
ООО «Титул-Пресс», (095) 299-9426.
ООО «Глобус РДП», (095) 240-7405.
ООО «АРП Тверская-13», (095) 973-8052.
ЗАО «Концерн "Вечерняя Москва"», (095) 256-9245.
ЗАО «Ариа АиФ», (095) 207-5206.
Спорткомплекс «Олимпийский» мелкооптовый рынок печатной продукции), Олимпийский пр-т, 16.

Санкт-Петербург:
ООО «Метропресс», (812) 275-3886.

Новосибирск:
ООО «АРПИ Сибирь», (3832) 20-3626.

Екатеринбург:
«Уральский региональный центр "Фактория-Пресс"», (3432) 22-2553.

Страны Балтии:
ООО «Пресс-Лига», (095) 217-4852.
ООО «За Рубежом-Сервис», (095) 257-5274.

Аккуратно отрежьте обложку CD и сложите по пунктирным линиям.

Просьба в квитанции об оплате указывать, с какого месяца и на какой срок оформляется подписка.

Бланк заказа
(ксерокопии действительны)

Ф.И.О. ____________________
(подписчика или ответственного лица в организациях)
Название организации ____________________
Срок подписки ______ месяцев начиная с ______ 2001 г. Кол-во комплектов ____.
«MegaGame» — «MegaGame» + CD
На 3 мес. — 210 руб. — На 3 мес. — 240 руб.
На 6 мес. — 420 руб. — На 6 мес. — 480 руб.
Адрес доставки:
Почтовый индекс ______ Телефон ______ e-mail ______
Полный почтовый адрес: область, край, республика, район, город
____
Улица, дом, корпус, № кв.: ____________________
Прилагаю квитанцию об оплате начиная с ____ номера.

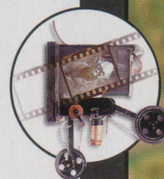
Patches




Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ!** Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

- Diablo II v.1.08
- Gangsters 2 .... v.1.05
- Fallout Tactics v.1.27
- RealMYST v.1.1.1
- MDK 2 ....
- Summoner v.1.30
- Red Alert 2 .... v.1.006
- Star Trek DS9 .... v.1.09

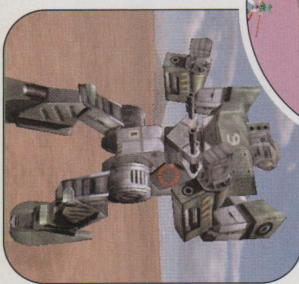
Видеосалон




Разработчики знают, красота нынче важнее играбельности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и услаждайте свою душу! В разделе **ВИДЕО** — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.







- Aliens vs. Predator 2
- Multiplayer Battletech: 3025
- Fighting Legends
- Myst III EXILE

Полезные программы



Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплееров до Web-браузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD.

- Rocket Словарь 1.5
- Анти-АОН 2
- Fire Magic! ScreenSaver
- UNA v1.04
- VoiceMan 1.00
- Mega Miner 1.51 Rus

30 ДНЕЙ НА ЛИНИИ ОГНЯ

Часто нас спрашивают, зачем мы в каждом номере публикуем календарь на прошлый месяц? Однако, по-моему, задавать такие вопросы, по меньшей мере, бестактно! Мало ли что вам не интересно читать в сентябре о событиях, которые случились (или могли случиться) в августе?! Вы о других подумали? К примеру, известно ли вам, что spheniscus humboldti, иначе говоря, пингвин Гумбольдта, гнездящийся на тихоокеанском побережье Перу и Чили, просто умолял печатать не только календарь за прошлый месяц, но и на год назад? Потому что однажды, блуждая по жаркому континенту Америки, пингвин Гумбольдта вдруг услышал хруст ветки. Резкий щелчок насторожил странника, и он, вытянув шею, стал прислушиваться к окружающей среде. Внезапно воздух рассекло весло и со свистом въехало ему в череп. К счастью, череп у него оказался крепким, поэтому, отделавшись легкой контузией, пингвин со всех плавников рванул в кусты, слыша сзади разгневанные вопли некоего Пинсона, который кричал: «Глуши его, глуши! Из чего Христофорычу гуляш делать будем?!»

Как выяснилось потом, это был Висенте Яньес Пинсон, испанский мореплаватель, участник первой экспедиции Колумба в Новый Свет, который отправился добывать обед своему капитану. Разгневанный пингвин Гумбольдта через месяц вернулся туда и расставил ловушки, но сам с тех пор так и не появлялся в тех краях, ибо боялся очередного нападения. Но уж очень ему любопытно, попался Пинсон в капкан или не попался, вот он и выписывает наш журнал, надеясь в «30 днях на линии огня» прочитать о том, что справедливость восторжествовала. Таким образом, календарь у нас будет существовать, хотя бы для единственного его читателя, пусть даже он и пингвин Гумбольдта!



ИЮЛЬ

1 В тот далекий день, помнится, было очень жарко, а в детском центре «Орленок», что на Черном море открылся Пятый Всероссийский детский фестиваль визуальных искусств.

2 Игрушка Empire of Ants от компании Strategy First ушла в золото, и ее появление ожидается совсем скоро.

3 Вышел патч для Diablo 2: Lord of Destruction, который решает проблему исчезновения старых персонажей, имеющую место после установки expansion'a.

4 Сайт создателей Anarchy Online завален сообщениями гневных игроков, жалующихся на глюкавость финального релиза этой игры.

5 Фирма Shrapnel Games на своем сайте провела конкурс, в котором разыграла $1000.

6 Компания Codemasters объявила о намерении до конца сентября выпустить три апгрейда к своей игре Operation Flashpoint.

7 Полным ходом идет открытое бета-тестирование игры Motor City компании Electronic Arts. Финальный релиз запланирован на осень.

8 Очередные изменения в компании Ion Storm — ее подразделение, дислоцированное в городе Austin, скорее всего, будет переименовано в Manifesto Games.

9 Разработчики игры Black&White в очередной раз задержали выпуск официального патча.

10 Редакция MG в полном составе и зажигательном настроении успешно вернулась домой с берегов Черного моря, где плодотворно гостила на упомянутом выше Детском фестивале визуальных искусств.

11 Компания Tiny Computers открыла новый игровой Internet-сервер, который располагается по адресу www.tinyonline.com.

12 Стало известно, что девятого августа в штате Техас компания id Software намерена показать свой мегапроект Doom III и еще какую-то игру, название которой пока держится в секрете.

13 Два сотрудника компании Rebel Act Studios покинули место своей постоянной работы с целью основать собственную игроделательную компанию Digital Legends.

14 Virgin Interactive объявила, что игрушка Magic and Mayhem: The Art of Magic появится в продаже в сентябре.

15 Компания Hercules Technologies окажет финансовую поддержку августовскому чемпионату по Sudden Strike, который проводит фирма CDV.

16 Фирма Codemasters поделилась информацией, что в игре Prisoner of War будет использован графический движок Artificial-Life разработчика Wide Games.

17 Electronic Arts анонсировала еще один expansion для игры The Sims. Там будет новая локация с большим количеством магазинов и ресторанов.

18 Разработчик Black Isle выпустил бесплатный add-on к официальному expansion'y Icewind Dale: Heart of Winter. Скачать его можно здесь: www.fileplanet.com/index.asp?file=62184.

19 Компания Gamespy Industries объявила, что в июне вышло рекордное число мультиплеерных игр, поддерживающих технологию GameSpy.

20 Фирма EON Digital объявила о сентябрьском релизе на PC римейка классического пазла Bust-A-Move.

21 Выпуск игры Microsoft Train Simulator дал повод корпорации Microsoft объявить о своем участии в ежегодной выставке ассоциации National Model Railroad.

22 Microsoft анонсировала скорый выход игры A.I. Puzzler — еще одной головоломки от создателя тетриса Алексея Пажитнова.

23 Вышел последний патч за номером 1.07 для игры Soldier of Fortune, который можно скачать со многих сайтов. Например, с этого: www.planetsoldier.com.

24 Вышел еще один римейк классической аркадной игры. Новый проект Small Rockets абсолютно бесплатный, и скачать его можно с официального сайта www.smallrockets.com.

25 Английский принц Чарльз задумал употребить средства от какой-то лотереи на то, чтобы заставить современных детей больше читать книжки и ходить в театры и меньше играть в компьютерные игры.

26 Судебное разбирательство между компаниями New Line Cinema и Blizzard относительно использования торговой марки Diablo закончилось полной победой Blizzard.

27 После многократных задержек, связанных с тестированием, наконец вышел патч к игре Black&White.

28 В британских чартах разнообразные игры от компании Codemasters держались на первой строке в общей сложности 1000 недель. Разработчики из Codemasters очень рады.

29 Стало известно, что 7 сентября выйдет игра по фильму «От заката до рассвета». Разработчик — компания Gamesquad.

30 Компания CDV Software объявила, что игрушка Divine Divinity появится в продаже осенью этого года.

31 Появилась информация о том, что в октябре должен выйти официальный expansion к игре Black&White.

Short News

• Фирма THQ приобрела права на компьютерные игры по вселенной Warhammer 40 000. Этот мир появился в 1987 году в виде настольной игры и с тех пор активно использовался всеми, кому не лень. Первая компьютерная игра от THQ выйдет не раньше следующего года.

• Группа добровольцев, известная под названием The Rune Co-Op Team,



закончила производство «кооперативного» мода для игры Rune, который, кроме всего прочего, улучшает AI и делает монстров более умными и сильными. Скачать мод (145 Мбайт) можно отсюда www.fileplanet.com/index.asp?section=1484&file=61323.

• JoWood будет отныне издавать все игры разработчика из Германии Zuxxez, известного такими играми, как Earth 2150 и The Moon Project. Из ближайших релизов от немецких игроделов можно отметить мегапроект с говорящим названием World War III.

• Фирма Take 2 официально анонсировала тактическую игру Green Berets, которая создается на движке Myth 2. Скорее всего, релиз состоится уже этим летом.

• Очень популярная на Западе игра The Longest Journey с момента своего релиза в 1999 году разошлась по миру более чем четвертьмиллионным тиражом.

> продолжение на с. 12

СПЕЦРЕП

ИЗ ЖИЗНИ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

Сенсационная находка

Поразительное открытие совершил отдел археологи секретного предприятия № 59. При раскопках четвертого корпуса этого предприятия была обнаружена первая модель мобильного телефона. Современная индустрия уже забыла, как выглядели эти первые, опытные образцы. Оказывается, в древности разработчики так и не смогли далеко уйти от дизайна телефонной будки, поэтому самый первый образец располагается в неком ее подобии, размером приблизительно метр на метр в основании и два метра высотой. Однако, что нельзя не подметить, эта будка оборудована автоматическими дверьми, плотно изолирующими говорящего от внешнего мира, дабы ничто не мешало ему разговаривать. Из-за некоторой громоздкости данного аппарата его нельзя брать с собой повсюду, для чего был сооружен специальный механизм, который, собственно, и обеспечивал его мобильность. Механизм этот состоял из лебедки и прикрепленного к ней двигателя. Управлялся этот механизм с пульта, находящегося напротив наборного диска. К сожалению, из-за несовершенства данной конструкции мобильность обеспечивалась лишь в одном измерении, а именно: телефон мог быть перемещен вверх и вниз. На протяжении многих лет этот опытный образец обеспечивал с 9:00 до 18:00 ежедневно надежной связью сотрудников на всех этажах четвертого корпуса секретного предприятия №59, но потом был забыт из-за появления более современных моделей. И только теперь, спустя столько лет, благодаря доблестным археологам Н. Панкову и Е. Петрову, мы вновь увидели этот древний аппарат. Честь им и хвала!

Спецкор Юрий Кащенко



КИНО И ИГРЫ

ТЕРМИНАТОР СКОРО ВЕРНЕТСЯ

I'll be back



Дяденька упал и поранился.

Крутость французской компании Infogrames не знает границ. Ребята прикупили все права на игры по фильмам Terminator и Terminator 2: Judgment Day. Соглашение подразумевает создание любых игрушек для всех платформ, включая те, которых еще нет в природе. Первая игра в серии терминаторов уже разрабатывается в недрах самой Infogrames и выйдет весной следующего года. Сюжет основан на обоих фильмах — действия будут происходить как в настоящем, так и в будущем, чему активно способствует машина времени. Более о данной игре ничего не известно, зато появилась информация, что Infogrames сейчас трудится над четырьмя игрушками, которые основаны на фильмах Terminator. У последующих проектов, кстати, не будет смешанного сюжета, а будет четкое разделение на первый и второй терминатор. Можно предположить, что французская контора выложила за лицензии немалые деньги, учитывая то, что права на Terminator и Terminator 2: Judgment Day принадлежат разным компаниям. Тут же можно вспомнить и другие лицензии Infogrames, дающие право на создание игр по фильмам Survivor, Mission: Impossible 2 и Men In Black.

РЕЙТИНГ МИРОВЫХ ПРОДАЖ

ДАВАЙТЕ ПОСМОТРИМ НА СВЕЖИЙ ТОП 10 САМЫХ ПРОДАВАЕМЫХ *КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР* НА ТЕРРИТОРИИ СОЕДИНЕННЫХ ШТАТОВ:

1. The Sims (Electronic Arts)



2. Train Simulator (Microsoft)



3. The Sims: House Party (Electronic Arts)



4. Emperor: Battle For Dune (Electronic Arts)
5. Myst III: Exile (Ubi Soft)
6. Half-Life: Blue Shift (Vivendi Universal)
7. The Sims: Livin' Large (Electronic Arts)
8. Black&White (Electronic Arts)
9. RollerCoaster Tycoon (Infogrames)
10. Diablo II (Vivendi Universal)

На первом месте по-прежнему бестселлер всех времен и народов The Sims, который находится там с незапамятных времен. Зато дебютант, высокоинтеллектуальная игра Microsoft Train Simulator, практически сразу после релиза занял вторую строку, оттеснив на третью expansion все тех же The Sims. Есть в десятке и еще два новичка — игры Emperor: Battle for Dune от Electronic Arts и Half-Life: Blue Shift от Vivendi Universal заняли соответственно четвертое и шестое места.

ACTION

НОВЫЙ КОНКУРЕНТ UT И QUAKE III: ARENA

Axis Arena



Злые железные мужики.

Совсем недавно мы узнали, что в самом скором времени выйдет игрушка, которая является шутером, похожим на Unreal Tournament и Quake III: Arena. Выяснилось это в середине июля, и практически тут же стало известно, что в конце того же месяца игра уже должна появиться в продаже. Она называется Axis Arena, и поскольку ранее мы про нее не рассказывали, самое время сделать это сейчас. Сюжет знаком и неоригинален — в далеком будущем есть группировки, которые что-то там не поделили и задумали выяснить отношения. Крутые парни, облачившись в механические ультрамодные скафандры, затеяли смертный бой, в котором каждый из них будет демонстрировать нехилые разрушительные возможности. Немного привлекает система апгрейдов оружия и совершенствования разных умений игрока, но и это уже не ново в шутерах, особенно сегодня, когда все, кому не лень, стремятся в той или иной форме привнести в свою игру элементы RPG. Будет возможность наблюдать за происходящим как глазами вашего персонажа, так и из-за его спины. Можно отметить, что системные требования вполне умерены: они ограничиваются процессором Celeron, 64 Мбайт памяти и акселератором, располагающим 8 Мбайт памяти. Имеется также поддержка кровавого мочилова на просторах Всемирной сети. По этому случаю создатели (Jamie System Development) запустят сервер. Релиз пока планируется на 18 июля, так что велика вероятность того, что игра появится в продаже даже до выхода этого номера.

АНГЛИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ ПРЕДПОЧТЕНИЯ

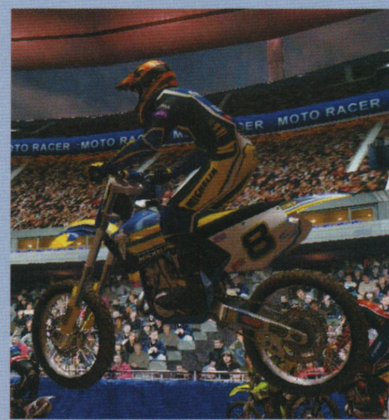
Исследование от Amazon.co.uk

Крупнейший в мире онлайновый магазин Amazon.co.uk провел пару интересных опросов, которые отражают предпочтения британских геймеров относительно персонажей компьютерных игр. Как выяснилось, игроки хотят видеть в играх чаще реальных персонажей из реальной жизни, нежели вымышленных героев. В частности, согласно результатам опроса, 40% предпочли бы прикупить в магазине симулятор бытия английского футболиста Дэвида Бекхема (между прочим, женатого на некой Виктории, девушке из Spice Girls). 29% желают посредством компьютера стать виртуальным членом английской королевской семьи и наконец навести там порядок. И всего 9% проявили интерес к семейному очагу британского премьера Тони Блэра. Как видно, человек, наделенный в Объединенном Королевстве реальной властью, собственно, англичан практически не интересует. Другой опрос показал, что в качестве главного героя игры геймерам наиболее симпатичен крестный отец мафии (53%), на втором месте обосновался Ричард Брэнсон — глава империи Virgin (26%), третье место осталось за главой британского правительства (11%), а небезызвестный Билл Гейтс прочно занял почетную четвертую позицию, так как ему отдали предпочтение всего 10% игроков.

ГОНКИ НА МОТОЦИКЛАХ, ДУБЛЬ ТРИ

MOTO RACER 3

Delphine Software



Нам стало известно, что в октябре этого года выйдет игра Moto Racer 3. Третий сиквел анонсировали сами создатели из компании Delphine Software, которые разрабатывали первую и вторую части этого мотоциклетного симулятора. Третья серия, по многочисленным заверениям, на первые две похожа не будет. Ездить, конечно, придется на мотоциклах, как и раньше, но они, как и все треки, будут совершенно новые. Скорее всего, имеется в виду более детальная прорисовка, а также приведение в соответствие с реальностью механики байков и графического окружения треков. Обещается фотореалистичность всего происходящего, достоверное поведение мотоциклов и сидящих на них гонщиков, высококачественные повторы (как по телевизору) и возможность сразиться с живыми соперниками по локальной сети или Internet. Прочие особенности Moto Racer 3, заявленные разработчиками из Delphine Software, следующие.

- **Пять режимов вождения мотоцикла: Street, Motocross, Supercross, Freestyle и Trial. Что означает каждый из них — можно успешно догадываться.**
- **15 совершенно разноплановых треков — от полностью открытых пространств до трасс внутри помещений.**
- **Высококачественная графика, использующая все самые современные 3D-технологии.**
- **Специальные эффекты, которые обзываются модными иностранными словами: dynamic shadow, shadow mapping, reflection mapping и multi-texturing.**
- **24 мотоцикла, которые достоверно прорисованы и реалистичны с точки зрения динамики и управления.**
- **Стандартные режимы геймплея: Practice, Time Attack, Customized Race и Scoring Race.**
- **Богатые возможности кастомизации, которые варьируются от изменения характеристик мотоциклов до редактирования скинов.**



SHORT NEWS

• Надежда на то, что легендарный долгострой Max Payne все-таки когда-нибудь выйдет,



крепнет в наших сердцах. Вот и компания GoD Games открыла официальный сайт, который отныне располагается по адресу maxpayne.godgames.com.

• Разработчики игры Deus Ex сообщили о своем намерении прикупить самую последнюю версию движка Unreal Engine для использования оного в целях создания компьютерных игр.

• Фирма Vivendi планирует выпустить продолжение знаменитой серии пазлов, первый из которых назывался The Incredible Machine. Новая игра The Incredible Machine: Even More Contraptions будет снова воплощать гениальную идею на сей раз в тесной интеграции с Internet. О сроках выхода пока ничего не известно.

• Создатели игры Tzar: Burden of the Crown открыли официальный сайт своего нового проекта — стратегии реального времени



The Druid King, который располагается здесь: www.haemimont.com/druidking. Появление игрушки в продаже должно случиться в первом квартале следующего года.

НАШИ

1С: ПЛАНЫ НА ГОД

Семинар на Мальте



В середине июня славный остров Мальта был безжалостно наводнен людьми в желтых майках: ежегодный семинар фирмы «1С» добрался и сюда. Мультимедийный отдел этой фирмы довел до сведения прибывших, что в ближайшем отчетном году намерен «зажигать» исключительно не по-детски. Игрушек в желтых джевелах нас ждет ужасающе большое количество.

Как вы уже, наверное, знаете, «1С» собирается издавать в России всю линейку Take 2. Из шибко знаменитых продуктов следует отметить Duke Nukem 4EVER (который якобы все-таки будет), Max Payne (который якобы кто-то где-то даже видел краем глаза), Myth III, Mafia, Hidden & Dangerous 2, GI Combat и Stronghold.

В большинстве случаев русские названия будут идентичны английским. На всем этом празднике жизни слегка озадачивает одно: переводом занимается фирма «Логрус.ру», знаменитая русскими «Окошками»,— именно ее следует благодарить за «Проводника», кнопку «Пуск» и прочие неоднозначные перлы. Как в их переводе заговорит старина Дюк — страшно подумать. Но будем надеяться...

«Нивал» в очередной раз продемонстрировал «Демиургов» (перепев на мотивы Magic: the Gathering), а также заявил новый проект с говорящим названием «Блицкриг». Ну и пачку квестов от Arxel Tribe, разумеется,— «Хичкок», «Казанова», «Секреты Аламута» (продолжение бодяги про пилигримов). Не отстает и Snowball: в их списке ряд локализаций JoWood'а (включая третий «Затерянный мир»), а также загадочная игрушка Hitchhiker's Guide to the Galaxy по мотивам великого произведения Дугласа Адамса. Именно по мотивам — это не римейк текстового квеста от Infocom, это нечто, как ныне принято, «с элементами» и в трехмерной графике, что настораживает.

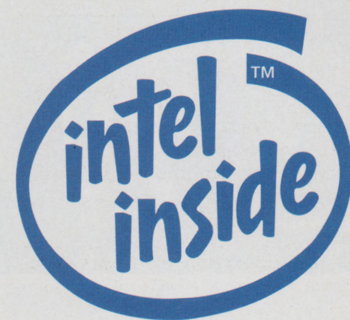
Ну и, наконец, проанонсировалось некоторое количество отечественных разработок. Из свежего стоит отметить «Проект VEGA» от KD-Lab, о котором, кроме названия, никакой информации нет, ролевая игра от «Сатурн+» (известной «Штырлицем» и грядущим «Джазом и Фаустом») под названием «Пограничье», квест по мотивам мультфильма «Падал прошлогодний снег» (на сей раз у мужика украли баню — будем надеяться, что получится что-нибудь посодержательней «Братьев Пилотов»), а также продолжение самих «Братьев Пилотов» с названиями «БП 3D» и «БП 4EVER». А также «Дальнобойщики 3» и три игрушки из серии «Ну, погоди!» — аркада от разработчика Ефремова, пазл от KD-Logic и квест. Главный герой везде волк, но сожрать подлого зайца ему так и не дадут. А жаль. Для людей с хорошей памятью скажем: о «Всеславе Чародее» не говорилось ничего. Об «Ил-2» говорилось, но мы лучше помолчим.



МЯСО

INTEL И КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Турнир по Counter-Strike



Компания Intel решила выдвинуться в игровой сектор компьютерной индустрии, причем с огромным размахом, очевидно, надолго. В начале сентября будет иметь место масштабный компьютерный кубок Intel Pentium 4 по самой популярной в геймерской общественности игре Counter-Strike. Профессиональные игроки съедутся со всей территории бывшего Советского Союза и даже из-за границы. Лучшие пройдут многочисленные отборочные туры и встретятся в финале на ярком ослепительном шоу в Москве в Манеже на выставке IT Format. Ожидается огромное количество зрителей, отображение кровавого рубилова на больших экранах с профессиональным комментарием и море призов. Участвовать будут все «папы» постсоветского пространства, а победитель кроме всенародной любви и почитания обретет в собственность компьютер на базе процессора Intel Pentium 4. Учредителем акции, как уже было сказано, является компания Intel, которая кроме сугубо меркантильных целей продвижения своего процессора хочет добиться тесной интеграции с достаточно замкнутой тусовкой компьютерных игроков. Организаторы — фирма «Формоза», а мы, то есть журнал MegaGame, тоже не могли пройти мимо столь божественного события и примкнули в качестве генерального информационного спонсора. Поэтому следите на нашими репортажами.

РОЗДАНЫ НАГРАДЫ ПО ИТОГАМ E3

Game Critics Award BEST OF E3 2001 www.e3awards.com

Обнародованы победители и призеры премии E3 Game Critics Award — основной награды, которая вручается по результатам ежегодной выставки E3, проходящей в мае в Лос-Анджелесе.

В этом году несколько наград было вручено весьма сенсационно — за бортом праздника жизни остались явные фавориты. Самый яркий пример этого — **лучшей игровой приставкой** стал

Nintendo GameCube,

оставив позади себя новомодную PlayStation 2, а также Microsoft XBox. Тот же GameCube, видимо, сильно впечатливший критиков, получил и награду Best of Show, то есть стал **лучшим из всего показанного на выставке**.

Лучшей оригинальной игрой, как ни странно, стала давно нам известная

Majestic

от EA, а **лучшим проектом для платформы PC** признана глобальная онлайновая RPG про звездные войны

Star Wars Galaxies

(Sony Online/Lucas Arts). Основную конкуренцию этому проекту составила игра Medal of Honor Allied Assault, которую в данный момент разрабатывает фирма 2015 Inc. под чутким руководством Electronic Arts. **Лучшим компонентом для PC** стал, ввиду отсутствия внятных конкурентов, акселератор

GeForce3

от фирмы nVidia. В целом можно отметить, что игр для PC среди победителей немного, хотя по качеству самих игр (не будем этого отрицать) и презентаций PC-проектов на E3, платформеры, с моей точки зрения, отдыхают по полной программе. Критики, похоже, так не считают. К ним, кстати, относится 40 человек, которые представляют западную игровую (в большей степени) и традиционную прессу. Эти люди и раздают самые почетные награды по итогам E3.

ВЕЗДЕ НАШИ

ШУТЕР ОТ ГОРЯЧИХ УКРАИНСКИХ ХЛОПЦЕВ

От создателей Cossacks





Сейчас мы с напарником снесем этому перцу голову.



Украинская команда Game World GSC, за спиной у которой игра Cossacks, в настоящее время работает над проектом Codename: Outbreak — шутером с элементами тактического симулятора. Сюжет этой игры отличается краткостью — опять будет глобальная катастрофа, мутации людей и спецотряд бравых парней, миссией которых является мир во всем мире. В принципе все это будет похоже на обычный 3D-action, за исключением того, что вам придется не просто бегать и всех убивать, но и руководить одним напарником. Чуткое руководство может осуществляться двумя способами: вы можете вселиться в его тело и кого-нибудь замочить, либо отдать ему приказ с клавиатуры, просто нажав на кнопку. Ключевой тактикой успеха будет четкое взаимодействие между двумя членами команды. Все ваши тактические способности реализовать не получится, но простые задачи решать можно, что изрядно радует. Например, для уничтожения большой группы монстров, будет необходимо ворваться в помещение, где они находятся, с разных сторон и одновременно. Такой элемент геймплея можно назвать оригинальным — некая помесь игр типа Rainbow Six со стандартным шутером. Нечто подобное нам обещают и в Unreal II, но Codename: Outbreak, похоже, выйдет раньше. Издатель Virgin Interactive уже купил права на распространение игры на территории всего мира, исключая страны Восточной Европы, и обещает выпустить игру уже в сентябре.

Short News

- Компания NovaLogic объявила о разработке продолжения серии вертолетных симуляторов Comanche. Игра Comanche 4 должна появиться в продаже в конце этого года.
- Двадцать второго июня исполнилось пять лет легендарной революционной игре Quake, в связи с чем компания id Software выложила первую DOS-кую версию этого мегахита в Сети. Смело качайте, товарищи — ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake/quake106.zip.
- Комания Fishtank официально анонсировала новую фэнтезийную RPG, которая называется Arx Fatalis. Релиз



намечен на ноябрь этого года, а вся информация по игре может быть найдена на сайте www.fishtankgames.com.
- Нам стало известно, что стратегия реального времени Kohan в самое ближайшее время выйдет на платформе Linux. В момент сдачи номера вовсю шло бета-тестирование.

Три «Героя» под окном

Когда это случается в Голливуде, продюсеры пожимают плечами и тянут виноватое «О-о-о-ops...». Но это случалось раз пять, не больше. Первый, когда после многолетнего замалчивания alien-тематики вышло сразу два высокобюджетных мочилова о вторжении инопланетян — «Марс атакует» и «День независимости». Второй, когда на Землю одновременно обрушились два астероида — большой в «Армагеддоне» и так себе в «Ударе из космоса». Третий конфуз постиг создателей «Матрицы» и «13 этажа» — они с интервалом в полмесяца рассказали одинаковые киберистории... Ну как, понимаете, о чем я? Или вам ближе бульварные аналогии?

Осень патриархов

Андрей Трумен

ОК. Представьте: вы торчите на троллейбусной остановке, на улице темно, зверски холодно, а пятеро кривомордых амбалов выбирают, у кого просить закурить. Десять, пятнадцать, двадцать минут. Дяди милиционеры обнаруживают у вас лицо нерусской национальности и требуют паспорт, забытый в парадном пиджаке. Сушеные старушки подозревают в вас портового сутенера, фанатам «Спартака» не нравится бело-голубой шарф. Ситуация накаляется. И только спустя час подходят сразу несколько рогатых троллейбусов. Подряд. И все ваши.

Этой осенью выйдут три первоклассные игры, в мелочах повторяющие друг друга. Три долгожданных продолжения Heroes of Might&Magic III, самой продаваемой стратегии на просторах РФ по итогам 2000 года. В каждой — по доброй сотне часов чистого, упоительного геймплея. Каждая обещает массу вкусненького, но норма отпуска славы, денег и фэнов предельно строга. Ведро на всех, коллеги, и ни кружкой больше! То бишь, говоря по-пацански, останется только один. Вот именно. О-о-о-ops!





Почему?

Думаю, следует объяснить, почему мест у водопоя меньше, чем желающих. Нет, мы не доморощенные нострадамусы и не претендуем на глубокий анализ рынка; напротив, HMM-клон — зверь в наших лесах редчайший, переиграли бы всех троих. Проблема исключительно в здравой логике и пресловутых а-на-ло-ги-ях. Практика показывает, кинозрители не смотрят по два однотипных фильма за один уикенд, и ровно половина упомянутых названий знакома только профессиональным критикам. А геймеры не влюбляются в два клона за одну осень, поэтому из трех пешек только одна станет ферзем.

Вам действительно придется выбирать, потому что Heroes IV, Disciples 2 и «Демиурги» — птицы одного полета. Они абсолютно одинаково начинаются. Блин игрового поля, хексы, конец хода и трещинки на земле. Разбросанные штатным дизайнером замки, деревья, холмы и пасущиеся на природе вольноотпущенные монстры заботливо укутаны серым туманом — донкихоты, велкам. Они абсолютно одинаково продолжаются. Импровизированная арена, два героя и свора монстров — мечи, магия, все дела. Но вот чем это закончится, не известно пока никому.

Ху из ху

Судите сами: все клиенты безусловно хороши, но ни один не избавился от недостатков. Скажем, четвертые «Герои», явные фавориты олимпиады, не делают лишних телодвижений и ждут роковой осени с барским выражением лица. Нет чтобы подкраситься, подстроиться под мэйнстрим... Нет! Они принципиально не собираются меняться. Только вот на сей раз испытанная философия «не чинить то, что не сломалось» может и подвести.

Чем отличается четвертая серия от третьей? Тем же, чем и третья от второй. Мазок здесь, заплатка там. Минимальная доработка геймплея







в казуальную сторону. Бесподобные «героические» композиторы снова шаманят с саундтреком, в который раз перебирая струнки нашей души. Следует, впрочем, отметить, что, судя по первым скриншотам, новый HMM-движок значительно уродливее предыдущего. Представьте, он даже по-прежнему не в курсе, что следует делать с потрохами GeForce3, и с детской непосредственностью подражает рисованным в Paintbrush'е предкам. nVidia — против!

Тысячи монстров привычно почкуются в замках, которых, разумеется, стало куда больше. Сравниваю я исключительно с оригинальной версией — число дополнительных разновидностей, скопившихся за n-цать локализованных «Букой» аддонов, высчитать возможным не представляется. На этом список новаций... полностью исчерпан. Впечатляет?

Второй претендент — Disciples II, сиквел незапамятных времен оброслевшей стратегии — из-за выпирающих спрайтов также смотрится не ахти. Будь моя воля, эту овечку я бы заклал в первую очередь: она сама не верит в свою победу. Что такое Disciples II? То же, что и HMM IV, разве что с ярким уклоном в стратегию. Видите ли, юниты здесь копят экспу и растут в характеристиках наравне с верховодящими героями, а количество тактических решений приближается к какому-нибудь Panzer General 2. Ах да, временами Disciples II не прочь показать риалтаймовые зубки, но это скорее исключение, чем правило — уж больно четкий курс держится на HMM v.2–3. Но тем не менее игрушка наверняка получается засасывающая — хвала правильным ориентирам.

Яркой звездочкой на допотопно-пиксельном фоне мерцают нивальские «Демиурги» — движок «Проклятых земель», дьявольская анимация и до 50 000 полигонов в кадре. Смотрится божественно! На Pentium II–450 и выше. За все надо платить.

Надо сказать, «Демиурги» вообще держатся особнячком: кодлу монстров в полторы тыщи копыт мы с собой не таскаем, а кастуем зверье прямо на месте, по необходимости вытягивая нужные отряды из вместительного рукава. Но вот после разборки создания дружно испаряются в никуда. Удобно? Да. Понятно? Нет. Зато «Нивал» активно заигрывает с аудиторией Magic the Gathering. Это, если не в курсе, такие ребята, которые играют в карты не на деньги и по заумным правилам. Отсюда — комбинативные колоды, стратежные заходы, хитрые пасы и всякие другие тонкости, HMM'у в принципе не свойственные. Чем это чревато? Многим. Например, чрезмерной хардкорностью. «Демиурги» выглядят как «Хома» (как называют в «Нивале» конкурента), по сути — тоже «Хома», а попробуешь — и не «Хома» вовсе. Казуалы сюрприза не оценят. К тому же системные требования «Демиургов» на 200 ГГц выше, чем у подельников. Любой маркетолог скажет, что это дурной знак.

Десять отличий

Разумеется, мелкие подробности крупно опущены: читайте соответствующие превью. Но верьте: у этих игр куда больше общего, нежели отличий. Это «Герои», которых у нас так долго не было и которые всегда были только одни. Теперь же «Герои» плодятся и размножаются. С одной стороны, слюнки потоками, но с другой... Свобода выбора — тяжкое бремя, не так ли?

Так выбирайте. Время есть. MG



А у нас...

У нас лето, и очень жарко. Компьютеры раскалены до предела, но им легче — у них есть вентиляторы, а вот с клавиатурами совсем беда — те просто дымятся. Асфальт плавится, деревья сохнут, кондиционеры взрываются тут и там. Самое время на юг ехать, где хотя бы море есть, оно способствует охлаждению организма. Как раз на юге имеется заведение, которое называется Всероссийский детский центр (бывший пионерлагерь) «Орленок», где в первых числах июля прошел «Пятый Всероссийский детский фестиваль визуальных искусств». По этому случаю для тамошних детей открыли компьютерный центр, где дети играли в разные игры от наших разработчиков. Спасаясь от московской духоты, сюда прибыли представители многих компаний, дабы продемонстрировать свои продукты, а также вдоволь позагорать и покупаться. Сотрудники «1С» сразу же после приезда вырядили местную молодежь в традиционные желтые майки и кепки, установили на компьютерах вторых «Дальнобойщиков» и «Серьезного Сэма», после чего тихо удалились в направлении пляжа. Компания «Бука» привезла флажок с фирменной символикой и не совсем новую игру «Руна», которая тем не менее пользовалась изрядной популярностью у постоянных посетителей компьютерного центра. Также были замечены люди из «Нового Диска», показывавшие настоящих роботов из LEGO Technic CyberMaster, какую-то обучалку английскому языку и игру «Акимбо: Маленький воин». В общем, дети активно играли, взрослые дяди и тети отдыхали, и все были страшно рады.

Фирма Nival выпустила на прилавки локализацию, которая называется «Посланник» (оригинальное название: The Ward). Жанровая принадлежность определяется как приключение с элементами аркады. Сюжет есть, и он, как почти всегда бывает в квестах, занимательный. Человечество обнаружило нездоровую сейсмическую активность на обратной стороне Луны и незамедлительно отрядило туда научную экспедицию. Ребята прилетели, покрутились там, высадились. И все было бы просто отлично, если бы их всех не убили злобные инопланетяне. Уцелел только некий Дэвид Уокер, который был помещен зачем-то за решетку. Между прочим, пришельцы повздорили между собой именно из-за этого представителя человечества и начали мочить друг друга совершенно безжалостно. Ваша задача — вылезти из тюрьмы, осмотреться, понять что к чему и, естественно, спасти мир. Игрушка появилась на прилавках магазинов 12 июля этого года.











В середине лета вышла еще одна локализация от Nival и «1С», которая называется «Тайна Аламута». Это тоже квест, являющийся продолжением «Пророка и убийцы». Сюжет соответственно тоже представляет собой продолжение.



Компания «Бука» решила продолжить свое плодотворное сотрудничество с Sir-Tech и подписала контракт на издание на территории стран бывшего СССР игры Wizardry 8, которая будет называться «Wizardry 8: Возвращение легенды». Релиз русской версии запланирован на октябрь этого года. Будем надеяться, что не последует многочисленных задержек и у нас игра выйдет не намного позже, нежели в остальном мире. Также нас ждет несколько локализованных игр от 3DO. В их числе можно отметить продолжение безмерно любимой нами серии «Герои меча и магии». Локализованные Heroes of Might and Magic IV должны выйти к Новому году. Русская девятая часть ролевой игры Might and Magic появится в четвертом квартале этого года.



Такие вот интересные новости имеют нам предоставить российские издатели и разработчики.





А у них...

У них все меняется: погода, времена года, люди, вещи. Компьютерные игры тоже меняются. Не так давно раз в месяц выходил добрый десяток приличных шутеров, а жанр RPG повсеместно был признан доживающим последние недели. Сегодня все наоборот —

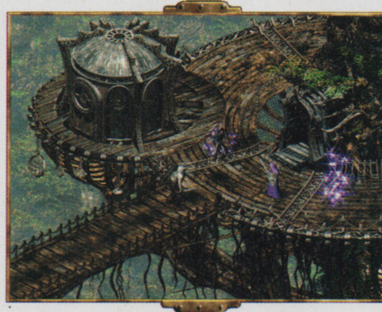


каждый разработчик норовит добавить в свою игру ролевые элементы или хотя бы оные анонсировать, а коротенькое продолжение Half-Life расценивается никак не меньше, чем «лучший action за последнее время». Наверное, сами игры меняются в зависимости от наших с вами предпочтений, потому что разработчики делают игры для нас с вами. Все это справедливо для всех игрушек без исключения, а значит, и для пошаговых космических стратегий типа Master of Orion. Сказать, что жанр в застое,— не сказать ничего. Последней заметной игрой была Sid Meier's Alpha Centauri. Убогая поделка Reach for the Stars — не в счет из-за своей недоделанности и непродуманности. Тем не менее поклонники у жанра есть, и они с нетерпением ожидают новых релизов в этой области. Игра Stars! Supernova потенциально была одним из них, пока, ко всеобщему разочарованию, представитель компании Empire Interactive не сообщил нам, что финансирование проекта прекращено. Фанаты погрузились в уныние, так как ничего стоящего (за исключением MOO 3) в этой области более не планировалось. Однако совсем недавно нам стало известно, что разработчики из компании Mare Crisium продолжают создание игры без всяких финансовых вливаний и планируют закончить работу в августе. Это известие сильно обнадеживает, но нет никаких гарантий, что игра все-таки выйдет, потому что до сих пор не найден новый издатель. Все же мы надеемся, что деньги найдутся и дело Master of Orion будет продолжено.





Еще в августе в продаже должна появиться стратегия реального времени Real War. Проект, кажется, многообещающий, поскольку разработчики (компания Rival Interactive) ранее выполняли задания американского правительства и Real War станет их первым коммерческим проектом. Игрушка будет вся из себя современная и продвинутая, а оружие и миссии позаимствованы из реальной жизни. Вообще, по словам разработчиков, нас ждет поистине чумовая игра, которая нацелена на неудовлетворенные потребности фанатов серии стратегий Command&Conquer.



Strategy First обещает в конце лета осуществить релиз официального аддона к игре Sudden Strike, который будет называться Sudden Strike Forever. Опять стратегия и опять потенциально хитовая, несмотря даже на то, что аддон. Вообще, как видите, жанр RTS летом цветет.

Компания Sierra Studios в августе наконец выпустит свою игру Arcanum, которая обещает быть хитовой уже хотя бы потому, что продолжит традиции славной серии Fallout.

Фирма Stainless Steel Studios решила немного обогатиться, выпустив в августе на прилавки магазинов игру Empire Earth. Один из разработчиков майкрософтовской Age of Empires отметил, что Empire Earth как две капли воды похожа на его детище и уж точно нацелена на ту же самую геймерскую аудиторию. Сами же создатели всячески открещиваются от AoE и заявляют, что их игра во всем уникальна, установит новые стандарты, будет эталоном... ну и все такое. Никаких доселе невиданных фич тем не менее компания Stainless Steel Studios пока не анонсировала, хотя информации по игре предостаточно. Будем ждать, тем более что ждать осталось совсем немного.







Из прочих игр, релиз которых запланирован на август этого года, можно отметить Dragons Lair, Elit Forces, Peacemakers, Inderpendence War 2 и Pool of Radiance. MG

ИНТЕРВЬЮ С BIOWARE

КАНАДСКИЕ РАЗРАБОТЧИКИ НА РОССИЙСКОЙ ЗЕМЛЕ

Сегодня у нас гости. Сотрудники компании BioWare — создателя бессмертных хитов Baldur's Gate (все части) и MDK 2 — навестили нас и рассказали много чего интересного. Все знают, что в данный момент фирма занимается разработкой потенциального мегахита Star Wars: Knights of the old Republic (ролевая игра по «Звездным войнам»), поэтому мы, понятное дело, сразу же набросились на них с вопросами о новом проекте, тем более, что в Сети информации по этому поводу нет вообще. И сразу обломались. Оказывается, согласно ихней биоваревской политике никакие данные про игру о звездных войнах не сообщаются. Никому. Нет, нам-то они, конечно, все рассказали, вот только публиковать пока запретили. Сказали — знак дадут, когда можно будет, так что ждите. И стали мы тогда расспрашивать про разные другие RPG, которые уже вышли или готовятся к выходу. И выступил тогда из толпы некий мужик в капюшоне, и сказал он тихим вкрадчивым голосом: «Брент Ноулес я, знатный визард и главный дизайнер проекта Neverwinter Nights. Спрашивайте меня, русские воины, и да отвечу я вам на все ваши вопросы, не связанные со "Звездными войнами"». И мы спросили. И он ответил.



Роман Шиленко, Алексей Котко

MG: *Почему продолжается практика использования потолка для очков опыта, да еще такого, который достигается честным путем задолго до конца игры? Не лучше ли предоставить игрокам полную свободу в плане роста персонажей по уровням в single, а потолок если и вводить, то только как античитерскую меру в multiplayer? Особенно больно это ограничение бьет по тем энтузиастам, что стараются пройти игру партией, состоящей из менее чем шести персонажей.*

Brent Knowles:

Согласно третьей редакции правил AD&D персонажи могут достигать двадцатого уровня и не более того. Мы вынуждены этим ограничиваться, по крайней мере, до тех пор, пока не выйдет очередная редакция свода правил.

К тому же методичное коллекционирование экспы в итоге становится скучным, особенно если никак не подкрепляется адекватным изменением игрового процесса. Если бы мы, скажем, порешили отказаться от потолка для очков опыта, нам бы пришлось придумывать какие-нибудь специальные возможности и бонусы для песонажей первого уровня, второго уровня и так далее до бесконечности. Это довольно сложно, и, согласитесь, не стоит тратить на это время. Наконец, серия Baldur's Gate действительно была сбалансирована для партии из шести персонажей, и, когда их меньше, они делят полученную экспу на меньшее число, в результате каждому достается больше. В Neverwinter Nights это упущение будет исправлено и все станет предельно сбалансированно независимо от размера партии.

MG: *Если потолок обязан быть, то, может, стоит конвертировать лишние XP в деньги в качестве компенсации?*

BK: Неплохая идея, однако, как говорил ваш Ленин, мы пойдем другим путем. Лично я и вся команда постараемся добиться того, чтобы геймплей был увлекательным и захватывающим независимо от наличия (или отсутствия) приятных фич, как то: возможность набрать еще больше очков экспы. Персонажи высокого уровня обязательно найдут чем заняться — можно, к примеру, постигать глобальный разветвленный сюжет, участвовать в тактических схватках с монстрами или собирать и использовать могучие спеллы. Кроме того, касательно Neverwinter Nights смею вас заверить, КРАЙНЕ маловероятно, что кто-нибудь из игроков когда-нибудь достигнет максимального уровня.



Плюшевая собачка с пистолетиками снесет репу кому угодно. Лучше не проверяйте — поверьте мне на слово.

MG: *В самых разных играх (Icewind Dale, к примеру) имеется приятная возможность двигаться в режиме карты. Почему от этого отказались в Baldur's Gate 2? В игре предостаточно длинных марш-бросков по ненаселенной местности, и такой режим явно нужен.*

BK: В Icewind Dale, грубо говоря, нет сингла — там всегда мультиплеер, даже когда вы один в игровом мире и ваш компьютер никуда не подключен. В мультиплеере, если вы вдруг перейдете в режим карты, события игры не останавливаются, а идут своим чередом. Собственно, поэтому в режиме карты и можно двигаться.

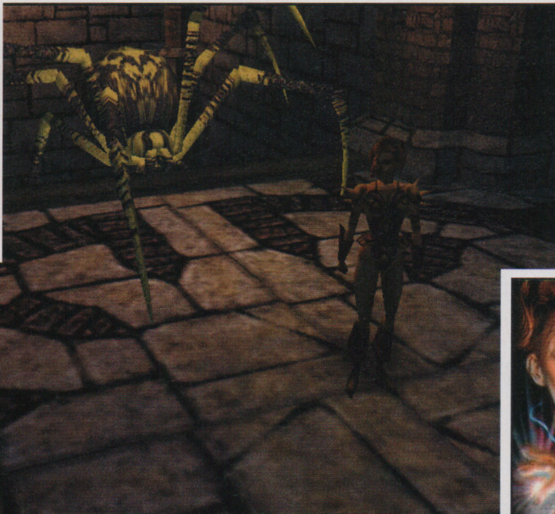
Постараемся добиться того, чтобы геймплей был увлекательным и захватывающим независимо от наличия (или отсутствия) приятных фич.

В сингле BG2, когда вы смотрите на карту, в мире ничего не происходит, поэтому и идти никуда нельзя, но, если очень хочется,— запустите BG2 в многопользовательском режиме и бродите себе по карте в одиночку.

MG: *В BG2 крайне полезным оказался Quick-Save. Почему не был сделан Quick-Load? Ведь очевидно, что этот сейв-гейм загружается чаще, чем все остальные вместе взятые.*

BK: На самом деле Quick-Load был, необходимо было только запустить утилиту конфигурации и назначить для него какую-нибудь кнопочку. Не знаю, честно говоря, почему по умолчанию это не сделали, но уж точно не потому, что









Паук попал в подземелье совсем маленьким. Здесь он объелся крыс, вырос до неимоверных размеров и теперь выбраться никак не может, потому что в дверь не пролезает.

многие нажимали эту кнопочку по неосторожности и загружали ненужный Save. Хе-хе.

MG: *Между группами монстров связь практически отсутствует, и погибающая группа может только разбежаться в панике, но никогда не вызовет подкрепления. Планируется ли ликвидировать этот пробел?*

BK: О, да! Планируется! В Neverwinter Nights предусмотрены специальные фракции монстров. В случае крайней необходимости ваши противники будут истошно кричать и тем самым призывать на помощь монстров своей фракции. В данный момент команда работает над скриптами охранников различных входов. Если охранник будет атакован, на помощь к нему начнут подтягиваться основные силы с близлежащих территорий. Если нападение успешно отражено, монстр вернется на свое место или (в случае плачевного состояния здоровья) сменится другим охранником.

MG: *Нельзя ли разнообразить набор приемов, используемых противником? Умение открывать двери, отступать не в результате прихода в состояние near death, а для получения более выгодной позиции и не лезть в «бутылочные горла» было бы весьма кстати.*

BK: Мы всячески работаем над поведением монстров, но здесь нельзя перегибать палку, иначе игра станет слишком сложной и отпугнет этим многих геймеров. На самом деле даже в BG2 были места, которые пройти весьма непросто, поэтому нам необходимо работать также и над определенным снижением сложности. Однако в Neverwinter Nights такой проблемы не будет, ибо, если вам покажется, что все очень просто, можете установить более высокий уровень поведения монстров.

MG: *Neverwinter Nights станет использовать новую модификацию трехмерного графического движка Omen. Означает ли это, что старый движок навсегда уходит в прошлое и все последующие игры будут только в 3D?*

BK: Нет, конечно. Мы в данный момент делаем несколько трехмерных игр, но это вовсе не означает, что двухмерная графика полностью забыта. В мире есть очень много людей (я — один из них), которые просто обожают старое доброе 2D.



MG: *В разных ролевых компьютерных играх можно вступать в разные сообщества: в BG2 мы познакомились со стронгхолдами, в онлайновых RPG других производителей вовсю используются вариации гильдий. Какая форма организации игроков будет применена в NWN?*

BK: Всех секретов раскрывать пока не буду — скажу лишь, что внутри игрового мира NWN предусмотрена возможность формировать по собственному усмотрению партии, в которых деньги и экспа будут делиться поровну. Вне игры мы планируем огромное количество фанатских сообществ, они уже формируются сейчас, еще до выхода игры.

MG: *Кого вы обычно выбираете на роль главного персонажа партии, когда играете сами? Раса, класс, оружие?*

BK: Я вообще люблю визардов, поэтому лидер моей партии в серии игр Baldur's Gate — колдун по имени Zargoza. Он отличный парень, противник зла и высоконравственная личность. Предпочитает орудовать спеллами, а не оружием, но при необходимости может с легкостью замочить любого злого парня своей волшебной палочкой.

Мы делаем несколько трехмерных игр, но это не означает, что двухмерная графика забыта. В мире есть очень много людей, обожающих 2D.

MG: *Каковы ваши стратегические планы на будущее? Чем BioWare будет заниматься после Star Wars: Knights Of the Old Republic?*

BK: У нас есть в данный момент несколько клевых идей, которые ждут своего воплощения. Можете смело ожидать от нас самых что ни на есть мегахитовых игр — мы, как всегда, не разочаруем.

Сказал Брент Ноулес эти слова, надел капюшон, взмахнул волшебной палочкой и снова скрылся в толпе сотрудников BioWare. MG





РЕЙТИНГ ЭМОЦИЙ В ИГРАХ

Поделись улыбкою своей, или Наши эмоции в ненаших играх

Старый Дроид



Alien vs. Predator

Чужие бегают по потолку, выжидая момента, когда хищник утратит бдительность и отвернется. Прыжок, удар, и холодное тело падает на холодный пол. В это время из-за угла появляется пехотинец и чужой — недавний победитель — разлетается на куски. Измена, жуткая страшная измена поселяется внутри с первого уровня игры и не вылезает потом еще долго после ее завершения. Особые эмоциональные перепады получаются при игре «мариной». Прибавление к эмоциям стремного характера чисто человеческой агрессии ко всему, чего боишься, делает коктейль ощущений просто потрясающим. Как внутри, так и снаружи. Глаза в пол-лица, мокрые, нервно дрожащие ручонки и, конечно же, Его Величество Ужас внутри. Для особо хардкорных личностей (фото потом будет замечательно смотреться в рамочке в гостиной) советую установить комп на даче, дождаться ночной грозы и, вырубив освещение, сыграть с хорошим звуком в наушниках за морпеха. Валидол рекомендую поставить перед монитором. Оценка — твердая пятерка, за щедрые порции адреналина и состояние абсолютного страха.





Serious Sam

Интересное сочетание эмоций. Стремно и весело, даже чересчур весело. Но тем не менее при виде орущих безголовых (кстати, а чем они тогда кричат? неужели...) камикадзе по началу охватывает паника, затем, после судорожного подсчета патронов к шотгану, — желание спрятаться. Лишь потом становится весело, когда, нарезая круги, методично разносишь безбашенных парней дуплетом, лавируя посреди стада пушечного мяса. Вот где есть место смешению ощущений! Не успеешь как следует выпятить глаза на приближающуюся лавину гадов, как уже глумливая улыбка перечеркивает лицо при виде разорванных в клочья тушек. И так вот всю игру — смех с полными штанами. Дискомфортно, конечно, зато резонанс какой! Вот за этот резонанс Серьезный Дядька Сэм получает в дневник четверку.





Black&White

Что тут говорить, игра о воспитании собственного ребятенка, то есть зверенка по образу и подобию. Эмоции, знамо дело, должны быть одни — материнские. Вот что можно рекомендовать молодым папам и мамам в качестве тренажера. Ведь когда смотришь на мохнатую маленькую обезьянку, то просто весь умиляешься и испытываешь самые положительные эмоции. Ну съела она по малолетству человечка, или, играя, швырнула его ненароком об скалу, ну и что ж с этого? Маленькая еще, несмышленая. Но ведь надо наказывать, пороть прямо-таки, дабы воспитательный процесс не зашел в тупик. А ведь захочешь сделать поблажку, а не получится. Поскольку животинка поймет своего родителя неправильно и потом уж никакая порка не поможет. За неоцененный вклад в дело развития семейных отношений Black&White получает пять баллов.





Blade of Darkness

Странно, но при игре в эту «мясорубку» у меня не возникало вполне соответствующей для этого жанра эмоции а-ля «размахнись плечо, раззудись рука». Мне было мрачно, я бы даже сказал, гнетуще мрачно — монстров рубил с тяжелой задумчивостью, опосля дергал бутылочку «красненького», менял щит и опять флегматичное рубилово. Да, играл я варваром, персонажем весьма угрюмым и от этого эмоциональный настрой, естественно, был соответствующий. Как ни пытался развеселить себя кромсанием вражин на запчасти, воспринималось действо не иначе как тяжелая работа, ну, скажем, типа добычи угля в шахте. Дело тут, наверное, в обстановке, уж очень игра получилась депрессовая — серый камень, серое небо, серые монстры, даже кровища почти черная, прямо как в детской страшилке. Имхо, маленько перебор. Так вот поиграешь в «Лезвие Тьмы» часа два и потом думаешь, отчего так хочется кого-нибудь в репу стукнуть за просто так. Троечку ставим, потому что грустно, мрачно и некому репу набить.



Совсем недавно, разбираясь в старых фотографиях, среди кучи дачно-празднично-школьных портретов себя любимого, нашел несколько таких, на которых, я себя сперва не узнал. Нет, это не фотографии в подгузниках или тарелке с салатом, которая скрывает мое лицо, — это моменты, когда я сижу за компом и играю. Задумывался кто-нибудь из вас, уважаемые, над тем, какие эмоции отражает ваша физия при игре в Counter Strike, Alien vs. Predator или же, скажем, Need 4 Speed? Поставьте на монитор фотоаппарат, а лучше видеокамеру, и приз в конкурсе «Слабо?» — ваш.

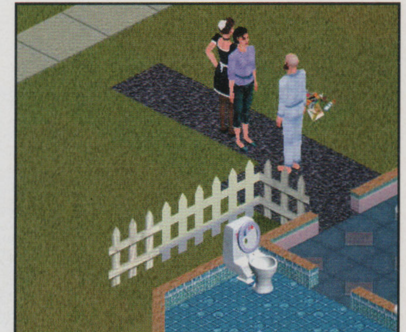
Еще хочу сказать, что не важно, какие эмоции переполняют вас во время игрового процесса, главное, что бы они были, ведь именно они цепляют и затягивают в игру. Игра, к которой остаешься равнодушен, умирает сразу, думаю, спорить с этим никто не будет. Так что не стесняйтесь проявлять свои эмоции за играми, и геймплей приобретет добрую порцию плюсов. Adios amigos.



The Sims: Livin' Large

Если кто решил, что эта игра получит высшую оценку и заслужит всяческие хвалебные речи, тот ошибается. Да, трудно отыскать игру, в которой эмоции реальные настолько совпадали с эмоциями, отображаемыми на мониторе. Тут и радость, в одно мгновение сменяющаяся агрессией, и удивление, и раздражение и... в общем почти все. Не хватает разве что состояния нирваны. Вот как раз в этом изобилии и кроется недостаток, сначала играть интересно, потом забавно, потом скучно и очень скоро бесит. Дело в том, что очень уж эти граждане симы истеричный народ. Как я уже сказал, им ничего не стоит в состоянии благодушия враз отчего-нибудь обломаться или же закатить скандал по поводу того, что картина в столовой портит им аппетит. Скажите пожалста, какая цаца! А уж когда начинается концерт под названием «Мне не хватает общения», выносить эти стенания просто невозможно. Удавить хочется. Наверное, поэтому в конечном итоге игра, кроме раздражения, по большому счету, ничего вызвать не способна. Ставлю двойку с чистой совестью.





MDK2

Интересно, есть ли такое состояние души — «стебовый патриотизм»? Если есть, то тогда это MDK2. Ни разу я еще так гомерически не ржал, зачищая планету от интервентов в других подобных случаях. Садиться за MDK с печатью праведного отмщения на челе и высоким чувством долга нельзя. Противопоказано. Чтобы соответствовать тому, что творится на мониторе, нужно, как минимум, быть навеселе (не путать с определением «под мухой»), а лучше всего — немного накренить крышу, чуть-чуть, на время игры. Вот тогда игра будет просто испускать флюиды веселого безумства, и килять зеленых бестий окажется приятно вдвойне. Что же касательно того, что можно увидеть на репе геймера, находящегося под глубоким воздействием геймплея, то тут все, конечно, сугубо индивидуально. У меня вот гомерический хохот, а у кого-то, может быть, горькие слезы. Еще одна высшая оценка (5) в нашем топе, что радует.





Need for Speed Porsche Unleashed

Езда за рулем дорогого автомобиля — занятие исключительно приятное, вождение дорогого спортивного авто уже не такое приятное, сколько хлопотное. Тот, кто ездил за рулем спортивных монстров, меня поймет. Наслаждение скоростью таит под собой целую уйму проблем, перечислять их все я не буду, а вот о некоторых упомяну, поскольку портят настроение они основательно. Представим картину: блестящий, новенький Porsche 911 стоит на стартовой полосе. Состояние ну просто сказочное (особенно если учитывать, что нажать на газ реального Porsche, мягко говоря, светит не каждому). Старт! И тутто вот начинается порча настроения по полной программе — машину мнут и корежат оппоненты, жесткий задний привод делает все, что угодно, но не то, что нужно, и как результат — разбитая в хлам машина. Вместо ожидаемого чувства свободного полета, начинается «укрощение строптивой», ремонт и так далее. От таких переживаний душевное равновесие расшатывается и пьянящее чувство скорости весьма быстро меняется кваканьем душащей «жабы». Так что оценка троечка, жадность — чувство нехорошее.





Valkyrie

Не стоит делать большие круглые глаза и задумчиво чесать репу, вспоминая что-нибудь об этой игре. Не напрягайтесь, все равно не вспомните, да и, собственно, вспоминать-то будет нечего. Старенькая аркада, которая получила вторую путевку в жизнь только потому, что может запускаться из форточек. Почему же она оказалась в сегодняшнем рейтинге? Все очень просто: несмотря на прочих замечательных участников сегодняшнего топа, ей удалось сделать то, что давно уже не удается сделать сегодняшним отличникам: пробудить замечательное светлое чувство — ностальгию. Может быть, дело и не доходит до хлюпанья носом и орошения клавиатуры скупыми геймерскими слезами, но некая светлая грусть обволакивает покрытую шрамами душу, возвращая в славное время 486-х машин. Эх, да что там говорить, чудесное было время, эмоции от игры были истинными, а удовольствие несравнимо большим, чем теперь. В общем, ставлю я этой игре сразу две пятерки. Вот так вот. MG

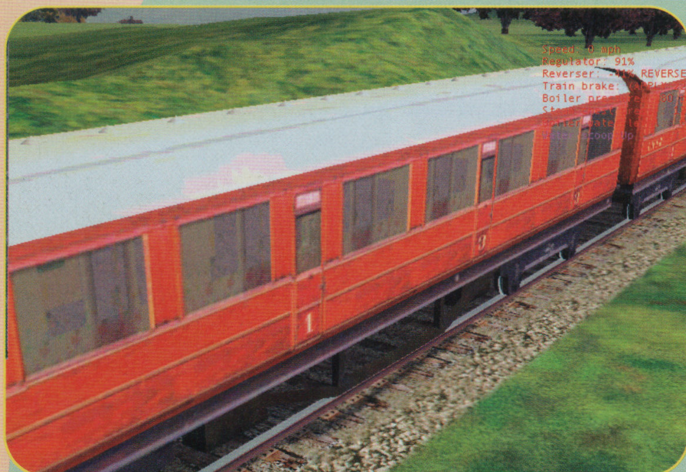




...Но наш бронепоезд бомбит запасные пути!

Панков Николай aka Лыжникъ

Microsoft Train Simulator





Паспорт

Microsoft Train Simulator
Жанр: симулятор поезда
Издатель: Microsoft



www.microsoft.com

Я знаю людей, которые будут говорить вам, что это плохая игра. Что все в ней неправильно, пассажиров нет, и вообще ничего хорошего в ней они не нашли. Не верьте этим людям! Я их видел — они гробят целые рабочие дни в кабине паровоза! Они, ругаясь на геймплей, часами ищут ветку на какой-то Калиспель и гудят в паровозные гудки.

После двух дней игры в Microsoft Train Simulator мои подозрения переросли в уверенность — она действительно создана по мотивам фильма «Горец II». Думаете, я сошел с ума? Разумеется да, но к данной фразе это никакого отношения не имеет. Что такое «Горец II»? Довольно однообразный фильм, в котором лично мне понравился лишь один момент, когда безумный генерал Катана в исполнении Майкла Айронсайда, ворвавшись в кабину машиниста в метрополитене, заявил, что всегда мечтал поводить поезд! Вот и игра такого же плана: вроде бы однообразна, а в то же время куча фана оттого, что ты рулишь паровозом!

Первым делом я хочу сказать несколько слов о сюжете игры. Он вкратце таков: однажды в недалеком будущем все умерли. Причем, очевидно, умерли совсем все на нашей планете, кроме нескольких диспетчеров. Однако на железных дорогах закон суров — пусть все люди передохли, а поезда должны ходить вовремя! Главный герой игры, роль которого исполняете вы, случайно оказывается внутри какого-нибудь поезда и занимается там чем-нибудь... Ну в общем, чем хочет, тем и занимается, какая ведь разница, что конкретно он там делает. Кстати, если подумать, главный герой тоже умер. Потому что его нету — переключаешь вид на наружный, заглядываешь в кабину, а там пусто. Призрак опера, так сказать.





Самое, конечно, обидное это то, что в катаклизме выжили диспетчеры. Потому что они заставляют поезда кататься по расписанию. Правда, если вы неимоверно разогнали поезд или опоздали приехать вовремя, ничего страшного не случится: просто кто-то невидимый запишет вам опоздание. Честно говоря, остановки на этих самых станциях просто поражают. К совершенно пустой платформе подъезжает совершенно пустой состав, открываются двери, очевидно, для проветривания вагона, потом двери закрываются, и поезд уезжает. Все так призрачно, таинственно и загадочно...

Так где же тут красота? Она, скажу я вам, в режиме знакомства с игрой! Это просто божественная опция — поезда ездят сами, останавливаются на платформах, хлопают дверьми, а вам остается только переключать виды. Разумеется, каждый нормальный человек просто обязан сразу же включить вид с пассажирского кресла





Нет никакого сисадмина. Вообще никого нет! Все умерли — вагон пустой!

Среди разнообразных призраков самыми устрашающими являются призраки животных. Встретился я с ними среди белого дня и сначала даже обрадовался. Хоть и нелюди, а все-таки жизнь! Звери мирно паслись между рельсами, очевидно, жуя гравий, и были они лосями. Правда, когда я проезжал мимо, они даже не шелохнулись — наверное, стук колес поезда был им абсолютно безразличен. Тогда я решил проверить, испугаются ли они, если ехать по тому пути, на котором они пасутся. Мне пришлось достаточно долго маневрировать, прежде чем я смог вырулить на нужный мне путь, но когда это произошло, лось, как ни странно, оказался все на том же месте. Я медленно наехал на него локомотивом и, включив наружный вид, начал пристально изучать происходящее. Сначала животное как-то неестественно скрылось под колесами, но я тогда еще ничего не заподозрил. Когда его ноги начали проглядываться между вагонами, я несколько удивился, а уж после появления живого и невредимого зверя из последнего вагона я все понял — это тоже призраки! Дальнейшие эксперименты над лосями привели меня к следующим выводам — это привидения животных, сбитых поездами. Теперь их неуспокоившиеся души появляются на путях и доводят призраков-машинистов до безумия своим поведением. Судите сами — встречаются они только на путях или неподалеку от них. На звуки приближающихся поездов не реагируют, а после гудка разбегаются, но не сразу, а с пятисекундной задержкой. Сгинь, нечисть!

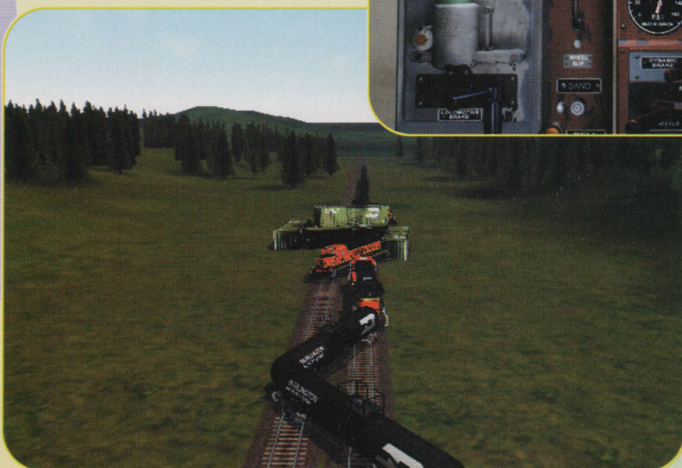




и наслаждаться жизнью. Честно говоря, я сразу не понял, зачем это нужно, но наше светило, царь-батюшка главный редактор, разъяснил что к чему. Он, кстати, до сих пор читает приносимые ему материалы под мерный стук колес, время от времени поглядывая в окно.

Я же нашел этому режиму еще одно применение. Видите ли, я очень занят, и у меня нет времени путешествовать. А ведь в дороге к месту отдыха заключена половина смысла самого отдыха! Так интересно ехать куда-либо, смотреть в окошко и радоваться перемене картинок за стеклом... Но сейчас у меня всего лишь час свободного времени в день — обеденный перерыв, так что приходится выкручиваться при помощи Microsoft Train Simulator'а. Запускаю вот его, достаю пирожки, вареные яйца и еду куда-то. Целый час, бывает, и еду. Иногда так этот процесс затягивает, что я выглядываю в коридор и ищу там проводника, чтобы попросить у него чаю. С сахаром и лимоном. Правда, чаще всего на мои вопли приходит сисадмин и мрачно грозит мне отверткой, но я стараюсь не обращать на него внимания.

Приятно посмотреть со стороны на дело рук своих. Вагон, запрыгнувший на соседний, является рекордсменом по прыжкам через препятствия.



Свою красоту тут может найти и геймер, который провел детство, собирая модели железнодорожных вагонов. Я неоднократно наблюдал за действиями этих коллекционеров, тратящих сутки на перестановку маленьких вагончиков с места на место, подцепляя их к различным локомотивам и перемещая между путями. Microsoft Train Simulator придется им по вкусу — тут тоже можно возиться с вагонами. Даже есть пара миссий для маневрового локомотива, который должен собрать вагоны с разных путей в один состав. Или вы просто приблизитесь к любому вагону на скорости не большей чем две мили в час, и он прицепится к хвосту вашего состава! Вот это красота! Вот это я понимаю! Сколько возможностей открывается для хулиганства-то? Я тут наведу свои порядки! Вагонам с бревнами — место на запасном пути в лесу, а цистерны просто необходимо отвести на какой-нибудь лесопильный завод! Где вагон с опасным грузом? А он уехал прочь на ночной электричке!

Красоту в этой игре могут найти и маньяки. Сразу говорю, к их числу отношусь и я. Если хорошенько поискать, то найдется множество способов пустить под откос поезд, причем как свой, так и управляемый компьютером. Хотя, как правило, стрелки не позволяют выйти на встречный путь, в некоторых местах разработчики оставляют возможность обмануть эти зловредные устройства. Или не позволяют, а просто не предвидели появление маньяка-машиниста. К примеру, я нашел одну стрелку, которая закрывает дорогу в начале миссии, когда по расписанию там должен быть я, но если бы потом она и дальше оставалась в таком положении, то поезд противника просто сошел бы с рельс. Поэтому если подождать минут пятнадцать, то можно проехать на ветку, по которой движется встречный состав. Обрадованный этим открытием, я опять разогнался и полетел вперед к своей погибели. Вскоре показался встречный состав, и уже через несколько секунд вагоны и локомотивы валялись на травке! Конечно, зрелище специфическое, но несомненно тоже красота.





Еще одну забавную возможность я обнаружил, попытавшись оставить на встречных путях один вагон, чтобы и после

крушения мой состав был на ходу... Однако тут машинист противника меня просто обидел! Он коварно затормозил, не доезжая нескольких метров до вагона-ловушки, остановился да так и остался стоять. Это ж надо, так меня оскорбить! Как будто ему спешить некуда! Как будто ему не обязательно подчиняться расписанию! Я в гневе объехал его, подрулил сзади, потом подцепился к его составу и похитил половину вагонов. Я бы и остальные похитил, но противно было связываться. Хотя, конечно, в идеале надо было бы отбуксировать сами локомотивы в какой-нибудь лес и бросить там на съедение лосям. Таким образом мною был совершен первый акт пиратства на просторах железных дорог Microsoft Train Simulator'а.



Осторожно! На дорогах часто встречаются лоси-призраки! Желательно присутствие священника в кабине.





Вообще, как ни странно, то, что мне сначала показалось скучной поездкой по прямой, вскоре оказалось весьма неплохой игрой. Не так-то просто держать скоростной режим, особенно в миссии, где один из моих вагонов поврежден и я должен следовать со скоростью не большей чем 15 миль в час. Дело в том, что из-за изменений ландшафта меняется и моя скорость, а необходимо, во-первых, не превысить ее, а во-вторых, прибыть на место назначения по расписанию. Задача, которая на первый взгляд кажется довольно простой, на самом деле требует предельного внимания и сосредоточенности — недаром в большинстве американских локомотивов есть система, не дающая машинисту задремать. Если не прикладывать руку к управлению составом в течение нескольких минут, включается звонок, который можно заткнуть, лишь нажав на одну из кнопок. В игре эта система отключается, но в реальной жизни такие действия считаются преступлением по законам США. Вот ведь жизнь у них там — поспать на рабочем месте и то не дают...

Управление локомотивами различается, так что если вы научились водить электровоз, это вовсе не означает, что вы сможете успешно выполнять роль машиниста паровоза. Всего в игре три типа локомотивов — паровые, дизели и электровозы. Мне почему-то больше всего по душе пришелся дизельный локомотив GP38-2. Кроме него присутствует еще два дизеля: General Electric-9-44CW, также называемый Dash 9, и KIHA 31. Электровозы меня совсем не впечатляют — слишком уж много электроники туда напихано. Превысишь скорость, а там сразу загорается лампочка overspeed. Ерунда какая-то. Электриков четверо — Series 2000, Series 7000 LSE и две модификации Acela: HHP-8 и Express.

Паровозы красивы и интересны в управлении, однако и они мне не особенно приглянулись. Главным образом из-за того, что паровой котел взорвать мне так и не удалось. Сколько ни нагревай его, а давление все равно 250 не превышает. Если кому-нибудь удастся довести котел до взрыва, убедительная просьба написать к нам в редакцию, как вы этого добились. Паровых локомотивов всего два: Flying Scotsman и Golsdorf 380.

Из данной игры я сделал два вывода: во-первых, враг машиниста номер один — это диспетчер, отвечающий за стрелки и светофоры, потому что, если проехать светофор на красный свет, игра сразу заканчивается. Во-вторых — нет ничего страшнее маньяка в локомотиве.

Окружающая среда выполнена безупречно — леса, долины, города. Меняются погода и времена года, можно вести состав в дождь или снег, а ведь иногда это сильно затрудняет передвижение. Например, чтобы тронуться на мокрых рельсах, необходимо высыпать под колеса песок. Разные фабрики и маленькие станции вырисованы до малейшего сарайчика, да так, что просто приятно там остановиться и оглядеться по сторонам. Я уже не говорю о детальности прорисовки собственно локомотивов и вагонов. Безупречен чудо-провод, изобретение японских железнодорожников. Представляете, он висит на высоте метров пяти над дорогой на протяжении многих миль и ни за что не держится! Более того, он изгибается вслед за рельсами! Красота, одним словом.



Итак, Microsoft Train Simulator — игра безусловно красивая. Разумеется, на любителя, но я готов поспорить, каждый второй является этим любителем, пусть даже он скрывает это от самого себя. На самом деле я уверен, что многие найдут в ней что-то интересное. Одни будут водить пассажирские поезда, боясь выбиться из расписания, а другие — просто наслаждаться поездкой, находясь в пассажирском вагоне. Короче говоря, не переходите пути в неположенном месте! MG



Хороший паровоз, просто замечательный. Но как же все-таки у него взрывается котел?



Экстренное сообщение! Как раз сейчас, когда я писал эту статью, мне стало известно, что недалеко от путей был обнаружен первый человек! Он уже несколько часов стоит около путей и смотрит вдаль. Фотография прилагается.

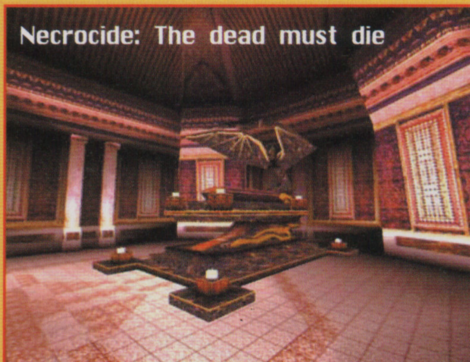


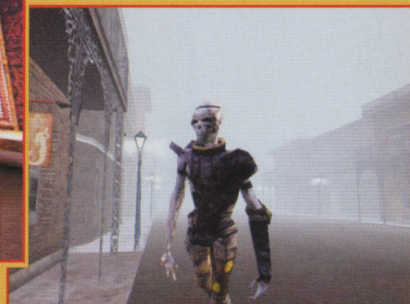
ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

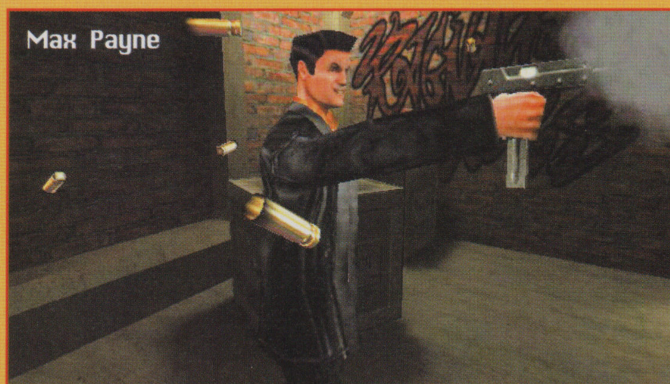
Полковник, булькая чайником, задумчиво смотрел на карту, висящую на железной стене. Красным на ней были выделены места работы Казачков-засланцев, а зеленым — местоположение Полковника. Как это ни прискорбно, но пока зеленого на ней было гораздо больше, чем красного. Да и оставшиеся Казачки работали из рук вон плохо — по их сведениям, к примеру, управляемых паровозов могло быть много, а реально оказалось, что всего лишь один. Но не это не давало покоя Полковнику. «Да Бог с ними, с паровозами, когда падает нравственность в наших рядах!» — думал он. Координатор нервничал из-за провала двух самых лучших агентов, засланных на Международный Саммит Казачков-засланцев. Один из них, вместо разведданных принес кипу фотографий, порочащих его моральный облик Казачка, а другой вообще практически не возвращается. Заезжает домой ненадолго и опять в дальние страны. То ему срочно в Цюрих за шлемом Гагарина и китайским журналом «Быть Тут Всегда», то в Сочи пионеров вербовать. Распустились работнички, распустились. «Но какие бы ни были, а наши они, эти самые Казачки», — снисходительно вздохнул Полковник и дал добро на запуск очередной партии.

Necrocide: The dead must die





Max Payne



СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...

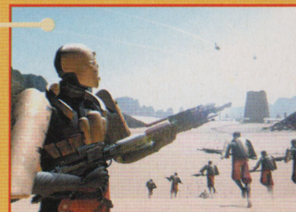
Neverwinter Nights

Одиночная кампания начинается в городе Neverwinter, стоящем на скалистом берегу Моря Мечей на севере Forgotten Realms. Для справки: города Baldur's Gate и Athkatla лежат далеко на юге, а деревни Icewind Dale за горным массивом Spine of the World.



Dune Generations

Команда Cryo-Networks (не путайте с французским квестоделом Cryo!) взяла на себя смелость и анонсировала новую игру по тематике «Дюны». Причем игру не простую, а золотую, то есть онлайновую.





Warcraft III: Reign of Chaos

Главная наглость Warcraft III состоит в том, что это больше не стратегия реального времени, а представитель нового жанра «ролевая стратегия». Как я понимаю подобное сочетание — помесь RPG и RTS.



Myth III: The Wolf Age

Графически Myth III обещает быть если и не новым словом, то уж точно небольшим шоком для глаз. Самое большое изменение — это то, что теперь вся игра в полном 3D

Возвращение Великого «Варкрафта»

Warcraft III: Reign of Chaos

Революция, о необходимости которой столько говорилось, практически свершилась. Речь идет о переходе стратегий реального времени в трехмерную среду. До последнего времени об этом можно было рассказывать только как об экспериментах мелких компаний, но сейчас, когда главные законодатели жанра выпускают свои бессмертные творения в 3D, можно считать процесс завершенным. Один из результатов — Warcraft III: Reign of Chaos от Blizzard стал предметом рассмотрения в этом обзоре, пока что предварительном.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Главная наглость Warcraft III состоит в том, что это больше не стратегия реального времени, а представитель нового жанра «ролевая стратегия». Как я понимаю подобное сочетание — помесь RPG и RTS. Только это все неправда, от старого доброго Warcraft II и чуть менее старого, но не менее доброго Starcraft новый проект отличается гораздо незначительнее, чем от Baldur's Gate или Icewind Dale. (Настоящая ролевая стратегия — это «Проклятые Земли», да не сочтите мои слова за очередную рекламу).

Развитие «крафтов» у Blizzard выстроено по простому, как три копейки, сценарию: в следующей игре должно быть на одну расу больше. В Warcraft II их было две, в Starcraft — три и, наконец, в Warcraft III доблестные близзардовцы героически довели число противоборствующих сторон до четырех. К давно известным и практически родным оркам и людям добавились ушастые ночные эльфы и зловещие полчища мертвецов во главе с некромантами.

Если кто не видел Warcraft II, несколько общих слов: мир этого сериала основан на фэнтезийном средневековье, поэтому в битвах применяется холодное оружие, катапульты, примитивные пушки и магия. Есть какие-то зачатки современных технологий, представленные странными летучими машинами, но в основном — всякое старье.

Про людей и орков долго распространяться не буду: это те же самые расы, что были и раньше, только юниты приобрели выпуклость и угловатость, а здания — объем и реальную высоту. Люди — это рыцари и маги, а также примкнувшие к ним гномы. За орков воюют сами орки, толстые огры, драконы и прочие темные силы уродливой наружности.

На второй день пути посреди леса нам встретился нейтральный лагерь. Его жители с большой охотой согласились помочь нашему отряду навсегда изгнать гадких орков из этих мест.



Новая раса ночных эльфов специализируется на луках и магии природы. Видимо, эти шустрые создания начинают стрелять раньше, чем ходить. Луки есть у каждого эльфа, начиная с воинов и заканчивая простыми крестьянами.

Кроме предрасположенности к оружию дальнего действия, эльфы обладают навыками скрытного передвижения, особенно по ночам, когда некоторых из них вообще невозможно увидеть, хотя через сомкнутые ряды ваших воинов они просочиться не смогут.

База эльфов — большие деревья, которые, кроме всего прочего, могут высвободить свои корни и передвинуться на новое место. Похожая возможность была у базы землян в Starcraft, так что ничего особо нового в этом нет.

Паспорт

Warcraft III: Reign of Chaos

Жанр:	role-playing strategy
Разработчик:	Blizzard
Издатель:	Blizzard
URL	www.blizzard.com/war3
Дата выхода:	вторая половина 2001 г.



База орков в северных пустошах. Они уже нашли золотую шахту и теперь копят ресурсы, чтобы начать большую войну против людей, которых люто ненавидят.





Двойной удар молнии — это смертельно! Если желаете быстрой и легкой смерти своему врагу, воспользуйтесь этим заклинанием и наслаждайтесь полученным результатом.

Другие новички Warcraft III, мертвецы, в отличие от других рас омерзительны в своих привычках, но это и привлекает народ за них играть. Полный набор вампиров, зомби, скелетов, а также некромантов как силы, побуждающей к смерти, в особом представлении не нуждается. Но есть интересные детали.

Как известно, зомби и скелеты получаются из тел убитых воинов, и теперь очень важен момент возвращения трупа к активной жизни. Чтобы получился зомби, нельзя доводить мертвое тело до запущенной стадии разложения, иначе из него удастся сделать только скелета. Чтобы увеличить время, за которое некромант должен успеть произвести обряд оживления, его должна обработать своим голосом банши, тогда свежесть разлагающейся плоти сохранится достаточно долгое время. Это полезно и в случае применения мяса по прямому назначению — для еды. Таким простым способом потрепанные в боях зомби могут восстанавливать свое «здоровье». Кстати, после завершения трапезы труп все еще годится стать скелетом. Как видите, мертвецы — выбор для небрезгливых игроков.

Каждая раса, кроме регулярных юнитов, имеет возможность нанимать нейтральные отряды и героев. Последние обладают множеством полезных качеств. Они сильнее, выносливее и имеют доступ к мощным заклинаниям. К примеру, герои ночных эльфов умеют напрямую управлять деревьями, заставляя их исчезать и вырастать вновь, а также способны обратить день в ночь, что стратегически важно для этой расы. Герои, как с ними обычно случается, накапливают очки опыта и повышают свой уровень. Этот факт и позволяет говорить о ролевых элементах в Warcraft III. Есть и еще небольшой фактик: вместе с основным заданием вам предстоит выполнять мелкие квесты, что также заимствовано из RPG.

У всего существуют свои минусы и ограничения. Вот и герои требуют больших затрат на развитие, осторожного обращения в бою и много едят. Простой воин использует одну единицу пищи, а герой — целых пять. При существующем ограничении в 75 пищевых единиц, это чувствительно. А если герой, в которого вложено много труда, золота и еды, будет убит? Потеря тяжелая, хорошо хоть восполнимая: безвременно погибшего можно восстановить, используя специальный алтарь (небесплатно, конечно).

Существенное нововведение в игре — новый ресурс. Для наема героев, исследования и применения заклинаний, строительства специальных зданий и высокоуровневых апгрейдов требуются магические камни. Но это не означает просто появления новых шахт или неких россыпей, за этот ресурс придется серьезно побороться: добыть его можно, только побеждая монстров, мирно живущих на территории, которая должна стать ареной большой войны.

Для развития игры в комплекте поставки, как и раньше, имеется редактор карт, или, лучше сказать, редактор игры. Он позволит менять все аспекты игрового процесса.



Нововведение в игре — новый ресурс. Для найма героев, исследования и применения заклинаний, строительства специальных зданий и высокоуровневых апгрейдов требуются магические камни.



Орки где-то раскопали меч-кладенец и теперь идут в атаку. А меч сияет красным, требуя крови. Может, сбежать, пока не поздно? Пусть эти зеленые разрушат башни, все равно от них мало толку...

В этот момент в проекте проявляется другой ныне действующий шедевр Blizzard — Diablo II. Монстры, чья жизнь стоит так дорого, делятся на 25 типов по четыре модификации каждого. Как и в Diablo II, модификации отличаются силой, уровнем здоровья, используемой магией, а внешне — только цветом, облик остается одним и тем же. Где-то бродят и монстры-боссы, имеющие способность оживлять своих сородичей.

Впрочем, влияние Diablo II этим не ограничивается. Набор заклинаний также радует совпадениями (или не радует?): некроманты могут вместо превращения трупа в нового бойца просто взорвать его, когда мимо пробегает враг, да и сам процесс оживления можно считать вполне диабловским. Есть и другие схожие элементы, так что существует маленькая вероятность, что миры Diablo и Warcraft могут даже



Нечто странное творится на песчаном берегу моря под вечнозелеными пальмами. Что именно — непонятно, но раз тут присутствует шаман, определенно ничего хорошего.



Драконов надо давить, пока они маленькие. С этой целью небольшой отряд пеших рыцарей ушел в чащу леса. Только шансов выстоять против дракона у них мало, тут меч коротковат будет.



Взрыв — действенное средство против врагов. Если попасть точно, им не выжить, а если чуть промахнуться — и тогда спасет только чудо. Правда, действует он на всех, не разбирая, где свои, а где — чужие.

объединиться... когда-нибудь в далеком будущем.

Однако хватит про внутреннее устройство и наполнение игры, поговорим о графике. Трехмерность — это почти хорошо. Почти — потому что со спрайтами даже сейчас, когда есть очень быстрые 3D-акселераторы, трехмерная модель не сравнится по гладкости линий. Угловатость есть, но ее должна компенсировать плавность движений. Это достигается за счет использования скелетной анимации, которая позволяет просчитать столько промежуточных положений, на сколько хватит производительности вашего компьютера.

Цветовая гамма — главный козырь Blizzard в борьбе с извечным конкурентом — компанией Westwood. Яркость и насыщенность картинки перешли из предыдущих частей Warcraft без изменений, и тут можно только порадоваться. Также разработчики не стали сильно мудрить с камерой, которая позволяет увидеть происходящие в игре события. Ее расположение оптимально настроено, и игроку отдано под контроль лишь увеличение и уменьшение масштаба, а угол определяется программой автоматически.

Особый восторг вызывают виды на трехмерные ландшафты, особенно если местность сильно пересеченная, изрезанная оврагами и вздымается ввысь крутыми холмами. Одновременно с чисто визуальным наслаждением это привносит новые элементы в игру, создавая препятствия для продвижения нападающих и удобные позиции для обороняющихся. Ранее, на простой плоскости, такое хоть и было возможно, но выглядело неестественно.

Косвенно я рассказал и о такой новинке, как смена дня и ночи. Добавьте сюда еще и сезонные изменения — и у вас получится законченная картина игрового мира, ставшего более реальным. Причем это не просто красивые, но бесполезные находки: влияние их на игру будет значительным и должно учитываться при ведении войны.



Портал мертвецов — место появления одного из самых сильных юнитов — Рыцаря Смерти. Раньше это был вредный, хотя и слабый воин, в кого сейчас превратила его фантазия разработчиков, узнаем после выхода игры.



Благословение с небес поможет воину быть храбрее и удачливее в схватке, а значит, победить. Все с удовольствием прибегают к подобной процедуре, потому что даже самому мелкому юниту хочется пожить подольше.

Особый восторг вызывают виды на трехмерные ландшафты, особенно если местность сильно пересеченная, изрезанная оврагами и вздымается ввысь крутыми холмами.



Видит око, да зуб неймет. Почти перехватили орковские воины наш караван, но помешал овраг. Теперь они могут только наблюдать, как их враги неспешно продвигаются куда им надо, смеясь над незадачливыми преследователями.

Большая работа проводится с многопользовательской частью. Warcraft III должен стать новым лидером онлайновых RTS, в частности на серверах battle.net. А для этого нужно хорошенько его сбалансировать и устранить недостатки, обнаруженные за многие годы игры в Warcraft II и Starcraft. В первую очередь разработчики хотят нейтрализовать известный способ быстрой победы, когда игрок строил несколько казарм, клепал кучу самых дешевых юнитов и ломился ими на вражескую базу, побеждая за счет быстроты и количества. Теперь, когда появились магические камни, первыми действиями играющих должна стать зачистка лесов и полей от монстров.



Одинокий огр, как танк, прошел сквозь нескольких рыцарей, помахивая своим магическим крюком. За ним остались лежать только трупы и разрушенные надежды людей на победу.

Общее количество вооруженных стычек обещали увеличить. Этот курс принят по многочисленным просьбам игроков, желающих больше битв, больше крови, больше разрушений. Вместе с появлением нового класса нейтральных врагов-монстров, этому поспособствует и увеличение максимального числа игроков на карте.

Для развития игры в комплекте поставки, как и раньше, имеется редактор карт, или, лучше сказать, редактор игры. Он позволит менять все аспекты игрового процесса: текстуры, модели зданий и юнитов, цели миссий, заклинания и даже поведение персонажей.

Времени сделать игру идеальной было предостаточно, да и сейчас еще работа не закончена. К тому же других трехмерных стратегий, из которых можно выудить лучшие находки, имеется великое множество. Поэтому Warcraft III просто не может получиться плохой игрой, а вместе с именем Blizzard и кучей ловких рекламных трюков наверняка разойдется миллионным тиражом, как минимум. Найдутся и недостатки, на головы разработчиков выльют потоки критики, но играть будут все. Наверняка, и вы тоже. MG



ДИАГНОЗ

Стопроцентный хит! Если игру делает Blizzard, ничто не сможет помешать ей стать одной из самых популярных в мире. Тем более это справедливо по отношению к Warcraft III, оригинальному продолжению легендарной стратегии реального времени.



Из генералов — в солдаты

Command & Conquer: Renegade



Денис Зельцер aka Maxiden

В стане буржуйских игровых изданий то и дело раздаются поросячьи визги — их сотрудники, гордо именующие себя C&C freaks, пялятся на новые скриншоты и елейные пресс-релизы от Westwood. Диагноз: невменяемые. По какому поводу весь сыр-бор, спросите вы? На тему C&C выпускается шутер от третьего лица. (Толпа онемела, в задних рядах обмороки, предательски запахло газом.)

Паспорт

Command & Conquer: Renegade

Жанр: action
Разработчик: Westwood Studios
Издатель: Westwood Studios
 www.westwood.com
Дата выхода: конец 2001 г.

В «новой» игре (в кавычках — потому что не верю... не верю!) нас понизят в звании с генерала до рядового. Нам вручат шотган и гранату и запустят на поле боя. Мы сможем почувствовать на своей шкуре, каково же приходится тем несчастным солдафонам, которым мы отдаем хладнокровно-садистские приказы вроде «атаковать этот Mammoth Tank» или «полезть под гусеницы вон того харвестера»... Ну а теперь по порядку и без лишних субъективных эмоций.

Вкратце — в Renegade мы будем лазить в шкуре супермегавоина с именем Havoc по лугам и полям, до боли знакомым каждому, кто хоть раз Играл. Заберемся в харвестер, побросаем гранаты на энергетические вышки, побратаемся с местными собаками, постреляем по минам. При всем этом в Westwood обещают, что здания и оружие не будут просто декорациями по теме. Они будут составлять тот же C&C-мир, действующий все по тем же законам: сносим энергетические вышки — вырубаются здания, удаляем харвестеров — экономические показатели ползут вниз. По сути, нам преподносят ту же самую RTS в отполированном и теперь по-настоящему обновленном трехмерном обличье. И миссии-то будут такими же — уничтожить вражеские укрепления, сравнять его базу с землей и т. п. С тем лишь отличием, что на этот раз мы сможем принять во всем этом непосредственное участие и понаблюдать за происходящим изнутри.



Внутренний интерьер Tiberium Refinery. Не думал, что оно такое... Зато, забравшись на цистерну с тибериумом, можно смачно мочить местных.

Игроки будут делиться на команды, и каждый из них управлять одной боевой единицей. Каждая команда должна зарабатывать деньги, строить здания — и все для того, чтобы разнести в пух и прах вражескую базу.



Этому красавчику уже явно хватило порции тибериума. Теперь надо прикончить гада выстрелом прямо в единственный красный глаз!

Вообще такие возможности сулят невиданный доселе геймплей. Параллельно с выращиванием на собственной базе армады heavy tank'ов мы сможем проникнуть в суперменской шкуре на вражескую базу и солидно напакостить недругу изнутри. И придет тогда конец тупым солдафонам, передвигающимся по прямой линии, и воинскому уставу! Звучит чертовски вкусно. М-м, мечтать-то оно, конечно, не вредно, только вот толку от этого...

Игрообозреватели всех стран с пеной у рта доказывают нам в своих Renegade-обзорах о том, как всем нам хорошо заживется, если мы сможем проникать в ранее доступные лишь для ласкового взгляда сверху C&C-здания и шуровать прямо в них. «Легко!» — говорит Westwood. Мы сможем полазить по Town hall, пардон, Command center и своими глазами увидеть, как собираются танки и закаляется сталь. По рассказам немногочисленных

очевидцев, видевших крупицы игры в действии, оказывается, что в Tiberium Refinery не меньше десятка комнат, буквально кишащих вражескими элементами, и огромное помещение, закрытое сейфовой дверью, в котором хранится тибериум. Все это чем-то напоминает X-COM'овские корабли с пришельцами. Кстати, X-COM сюда забрел не чайку выпить: в памяти фанатов культовой стратегии еще жив образ отвратительного шутера X-COM: Enforcer, от которого отказались не то что стратегоманы, — фэны игр класса «Дюк и все-все-все» косились на убогого с презрением. А кто сказал, что Renegade не станет таким же фетишем C&C-фриков, как двухсотый эпизод «Секретных материалов» для апологетов иных цивилизаций и правительственных заговоров? Вопросов пока больше, чем ответов.

Мы сможем полазить по Town hall, пардон, Command center и своими глазами увидеть, как собираются танки и закаляется сталь.

Из уст все тех же очевидцев мы узнали, что оружия будет мало. Мы сможем воспользоваться максимум тремя-четырьмя видами переносных средств уничтожения: пулеметом, гранатами, взрывчаткой C4, снайперской винтовкой. У винтовки кроме соответственно прицела с увеличением будет еще и специальный «снайперский микрофон», с помощью которого мы сможем подслушивать переговоры солдафонов на расстоянии. «Как, они и говорить умеют?!» — моему удивлению нет предела. Или мы все-таки будем перехватывать Affirmative и Yes, sir... Более того, в Westwood утверждают, что подслушанные разговоры помогут нам в продвижении по сюжетной линии, — оказывается, между Havoc'ом и главой NOD, Кейном, есть еще и некая личная вражда. Девушку увел что ли? Или не поделили они чего? По-видимому, разработчики этого еще не придумали.

Стало доподлинно известно, что Havoc сможет использовать большую часть имеющейся в C&C техники: забраться в харвестер и лично подавить всех, кого душа пожелает. Ностальгирующая публика вспоминает, как тыкала курсором по солдатам, бойко уворачивающимся от тибериумной махины, не давая себя размазать... А еще можно будет залезть в танк и лично обстрелять парочку зданий. Надо ли говорить, насколько это опасно — против танка-то сразу выставят целый отряд, а на одинокого путника с винтовкой никто и внимания не обратит.

Миссии можно будет проходить по-разному. Уже упомянутые добрым словом продолжатели славного дела Дюка Обыкновенного смогут действовать по отработанной тактике: в каждую движущуюся цель — по обойме. Или по-другому: прикинуться мышкой и перебегать с места на место, возрождая традиции Thief. В таком случае убивать придется по минимуму, зато распланированные тактические ходы будут как раз к месту.

Ну и вообще отдельная песня — мультиплеер. Кроме стандартных deathmatch, cooperative и capture the flag объявится нечто новенькое — а именно режим, новаторски окрещенный C&C Mode. Игроки будут делиться на команды, и каждый из них управлять одной боевой единицей. Каждая команда должна будет зарабатывать деньги (кто-то рулить харвестером, пока остальные на заработанные тибериумные доллары будут ходить в походы на неприятеля), строить здания — и все для того, чтобы разнести в пух и прах вражескую базу. Представьте себе: все та же армада heavy tank'ов, но каждый управляется реальным игроком. Сбили танк — разочарованные возгласы: «Слышь, Вован, Коляна вынесли, кати на подмогу!». Вот тут-то человеческий разум по-настоящему столкнется с разумом компьютерным. Посмотрим, у кого стадный инстинкт больше.

Пару слов о том, как же это все будет выглядеть. Говорят — круто. Но почему-то осмотр скриншотов особого восторга у меня не вызвал. Как, впрочем, и особого отвращения. Судя по всему, Renegade использует собственный Westwood'ский 3D-движок, и на данный момент он в общем выглядит вполне современно. Каким же он станет к концу 2001 года, когда игра должна будет появиться на свет, — неизвестно. Нет, ну вы только посмотрите на эти зеленые светящиеся тибериумные сорнячки... Мило.

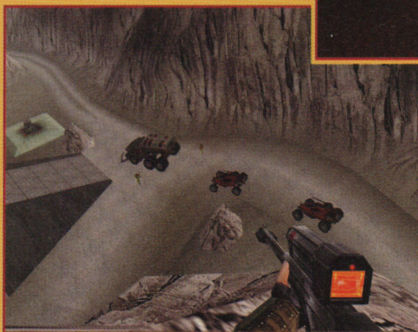
Вывод: нам остается верить. Просто верить. При том, что большая часть здравомыслящей игровой общественности, к которой себя относит и ваш покорный слуга, в вествудские байки верить уже давно отказалась. Да простят мне мой несколько скептичный тон фанаты сериала. Ну не верю я. Хотя возможно, что в этот раз именитый производитель долларов действительно приготовил нам нечто понастоящему новое и вкусное. Остается надеяться, что блюдо не прокиснет к концу 2001 года. MG



NOD'овский танк. Красавец, ничего не скажешь. По сравнению с этой картиной все остальные части C&C кажутся просто детскими комиксами...



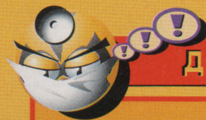
На колени, жалкие! Эти воинственно настроенные ребята смекнули, что против моего пулемета в их белых перчаточках не очень-то попрешь. Соображают.



Симпатично, надо сказать, выглядит. Текстуры на пригорке — просто вне конкуренции. А маленькие симпатичные машинки — произведение искусства.



Миссии будут такими же — уничтожить вражеские укрепления, сравнять его базу с землей и т. п. С тем лишь отличием, что на этот раз мы сможем принять во всем этом непосредственное участие и понаблюдать за происходящим изнутри.



ДИАГНОЗ

Разродившись десятком аддонов, приквелов, сиквелов и прочих иквелов, отличающихся друг от друга названием на коробке да набором пошлых видеовставок, Westwood поднакопила деньжат и решила одарить своих фэнов чем-то Совершенно Новым. Чтобы поверить во все ее пресс-релизные обещания, надо быть безнадежным оптимистом. Потому оставим выводы до часа X.



Призрак «Радуги-6»

Ghost Recon

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Паспорт

Ghost Recon
Жанр: боевик
Разработчик: Red Storm Entertainment
Издатель: Ubi Soft
 www.redstorm.com
Дата выхода: осень 2001 г.

Прямо на меня шел охранник. Он был не совсем трезв и пока не понимал, что небольшой бугорок справа от палатки — не деталь местного пейзажа, а предвестник его скорой смерти, впрочем, не только его, но и всего лагеря, где отдыхали перед очередной диверсией террористы. Внезапно солдат остановился и стал пристально меня разглядывать. «Неужели заметил?» — мелькнула мысль. Да, действительно, всем своим видом выражая полное безразличие, охранник резко поменял направление движения и стал быстро перемещаться к сторожевой вышке. Я взрывник, а не снайпер и вряд ли смог бы снять его на таком расстоянии, но упускать врага было нельзя: тревога сорвет всю операцию. Хорошо, что в нашей команде есть Джон, попадающий в глаз комару с пятисот метров, а в стандартную экипировку «призраков» входит портативная рация…

Может быть, именно так описывал Том Клэнси действия военного подразделения «Призраки» в своих книгах. Хотя я склонен думать, что у него это получалось лучше. Но как бы то ни было, его рассказы о тайных операциях принесли двойную пользу: сначала ими насладились читатели, а потом пришел черед геймеров, которые получили многочисленную серию симуляторов боевой команды.

Мы теперь имеем штурмовика, снайпера, взрывника и эксперта по тяжелому вооружению. Естественно, каждый может пользоваться любым оружием, но наилучшие результаты достигаются в привычной области.

Начиналось все с Rainbow Six, затем пришел черед Rogue Spear, и вот теперь следующий шаг — Ghost Recon. На этот раз игра сосредоточится на армейской тематике, а значит, размах станет еще шире, и поддержка команде, действующей в тылу врага, будет осуществляться всей мощью американской армии.

Сразу предупреждаю: сюжет Ghost Recon — чисто проамериканский, поэтому не удивляйтесь, что воевать придется против России. По задумке автора к власти в нашей стране пришли ультранационалисты, которые не нашли ничего лучшего, как вторгнуться на Балканы, чтобы снова подчинить себе этот стратегический район Европы. Но оставим выяснение вопроса, кто прав, а кто виноват политикам и рассмотрим игру с развлекательной точки зрения.



Вражеский генерал заблокирован в сортире. У него нет другого выхода, кроме как сдаться, иначе — замочим!

«Призраки» — команда небольшая, и на ведение крупномасштабных боевых действий ее не хватит. Их призвание — удары по противнику исподтишка, диверсии на коммуникациях, разведка и спасение заложников. Таков будет состав миссий в новой игре.

Участники команды наделены продвинутым интеллектом, за который отвечает компьютер.

Как спасать заложников — понятно, объяснять этот момент не нужно. Разведка тоже ничего хитрого в себе не несет: пришли, поглядели вокруг и тихо вернулись назад. А вот боевые действия можно и расписать: что именно будет являться целью очередной миссии этого типа. Один вариант — полное уничтожение неприятельского лагеря. Здесь важна внезапность: команда выдвигается на исходные позиции, снимает патрули и затем штурмует лагерь. Если дела пойдут плохо, можно вызвать подкрепление. Второй вариант — взрыв объекта на территории противника. Это может быть мост или склад, здесь важно незаметно к нему подобраться, установить взрывчатку, снова незаметно уползти на безопасное расстояние и радостно нажать красную кнопку радиовзрывателя. Эвакуироваться из зоны можно уже без соблюдения тишины и под прикрытием тяжелой техники.

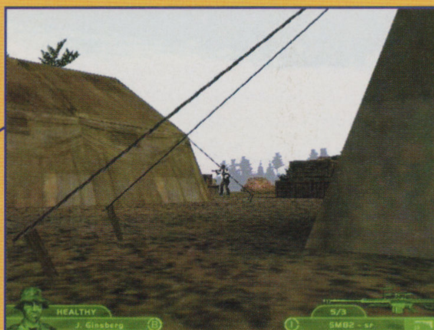


Почти не встретив сопротивления, команда добралась до штаба противника. Но здесь никого не оказалось. Похоже, или разведданные были неточны, или это хитрая вражеская ловушка.

В качестве поддержки для нашей команды могут выступать все виды войск. Если надо, командование выделит для прорыва танки, а с воздуха отработают по наземным целям самолеты и вертолеты. Преимущества армии перед полицией

налицо. Но все-таки основную работу придется выполнять вручную.

Конечно, с голыми руками на миссию вас никто не пошлет. Выбор оружия в игре богатейший: от штурмовой винтовки М-16 с подствольным гранатометом до противотанковых ракет М-136. Конечно, есть и оружие для снайперов, и различные модели мин и гранат, и прочая полезная мелочь. С этими игрушками отряд способен разнести в пух и прах хорошо укрепленную базу, и такая возможность будет предоставлена. Но самая главная часть экипировки, без которой не будет эффективности действий, — система свя-



Меня услышали, но еще не увидели. А теперь, когда часовой взят на мушку, уже и не увидят никогда: некому будет смотреть.

зи Land Warrior. Это реальная система, которую сейчас разрабатывают США. С ее помощью они надеются сделать боевые действия более координированными.

В системе Land Warrior управление солдатами во время операции осуществляется с помощью командной карты, на которой определяются и могут корректироваться во время миссии задачи для каждого бойца. Но тупое исполнение приказа не присуще профессионалу, поэтому участники команды наделены продвинутым интеллектом, за который отвечает компьютер. Это позволяет им не погибать слишком быстро и бездарно. Например, попадая под обстрел, солдат не продолжает двигаться вперед к цели, несмотря на свист пуль и осколков, а срочно ищет укрытие, чтобы в относительной безопасности дождаться помощи.

Новый способ управления и улучшенный искусственный интеллект позволили в два раза увеличить размеры карты по сравнению с Rogue Spear. Теперь размер квадратной зоны, в которой действуют «Призраки», составляет 400 на 400 метров, так что жизненного пространства, чтобы сеять смерть и разрушения, хватит с лихвой.

Но в принципе движок не поменялся. Улучшилось только моделирование ландшафтов, зданий и врагов. Гладкие трехмерные холмы и красивые деревья — одно из таких улучшений. Движения людей стали плавнее, а сами люди теперь менее угловатые. Появилось гораздо больше миссий на открытом воздухе — в пространстве, не ограниченном четырьмя стенами и крышей, хотя внутри зданий тоже предстоит и побегать, и пострелять, и повзрывать.

Сильное изменение коснулось геймплея. Добавлена узкая специализация солдат в команде. Разработчики назвали это внесением ролевых элементов, а по сути мы теперь имеем штурмовика, снайпера, взрывника и эксперта по тяжелому вооружению. Естественно, каждый может пользоваться любым оружием, но наилучшие результаты достигаются в привычной области. Еще, как в настоящей RPG, бойцы за выполнение миссий получают очки опыта и могут повышать свои способности и характеристики.



Мы в засаде. Сейчас через дверь ворвутся вражеские солдаты и тут же будут скошены огнем наших автоматов.

Кроме того, на некоторых миссиях к команде могут присоединиться и более продвинутые специалисты. Кто это, пока не ясно, но очень может быть, что ими станут некие гражданские лица со специфическими навыками, например хакеры. А может, все ограничится простым суперменом типа Шварценеггера, который поможет команде выполнить задание и потом ее покинет (или в соответствии со сценарием героически погибнет, прикрывая отход группы).

«Призраки» — команда небольшая, и на ведение крупномасштабных боевых действий ее не хватит. Их призвание — удары по противнику исподтишка, диверсии на коммуникациях, разведка и спасение заложников.

Как продолжение серии тактических симуляторов Ghost Recon, видимо, неплох. Его можно рекомендовать тем, кто играл в Rainbow Six и Rogue Spear, а уж фанатам просто необходимо заполучить игру в свою коллекцию. Для остальных предоставляется возможность познакомиться с жанром, а дальше — как пойдет. Возможно, Ghost Recon сделает вас заядлым фанатом подобных игр, и вы повсеместно будете разыскивать предыдущие части. MG



ДИАГНОЗ

Симулятор команды, выполняющей тайные военные операции — уничтожение баз, взрывы мостов, спасение заложников — для поддержания мира. Продолжение Rainbow Six и Rogue Spear. Изменения по сравнению с предшественниками большие, но в основном косметические.



Слившись с травой, можно незаметно подползти прямо к складу боеприпасов и установить заряд взрывчатки. А потом — большой и красивый фейерверк, одновременно означающий удачное выполнение миссии и праздник по этому поводу.



На фоне стены трудно различить человека в камуфляже, так что эта позиция удачная, чтобы отстреливать врагов, а в случае чего можно уползти в укрытие.



Заход с неудачной стороны: солнце слепит глаза и можно не успеть вовремя среагировать на появление врага. А уж он-то мешкать не станет, быстро влепит пулю промеж глаз.



А ты стал Dungeon Master'ом?

Neverwinter Nights





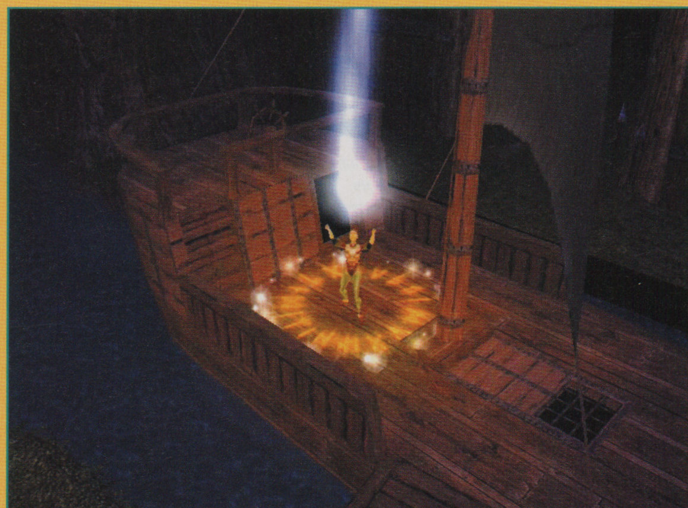
Благодаря блестящей серии предков — Baldur's Gate I и II, Planescape Torment и Icewind Dale — проект NWN задолго до выхода в свет привлек внимание геймерских масс. Я присоединяюсь к мнению тех, кто называет его самым ожидаемым в этом году, однако есть некоторые опасения, о которых я со старческим энтузиазмом побрюзжу ниже.

Ranger

Паспорт

Neverwinter Nights
Жанр: 3D real-time RPG
Разработчик: Bioware
Издатель: Interplay
 www.neverwinternights.com
Дата выхода: сентябрь 2001 г.

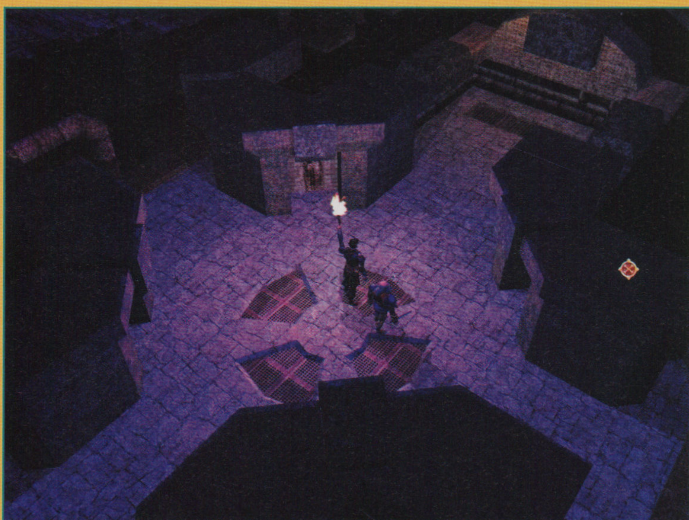
3D or not 3D, вот в чем вопрос. Биоваровский движок Infinity обеспечивал прекрасную, на мой взгляд, графику для RPG, при этом системные требования оставались очень мягкими. Например, Baldur's Gate II шел на Pentium 200 MMX без тормозов. Пусть с отключенными графическими наворотами, но ведь шел, и графика глаза не резала! Я вижу в этом одну из причин популярности серии. NWN было решено перевести в полное 3D, и, таким образом, Infinity вынужден отправиться на заслуженный отдых (после add-on Throne of Bhaal, естественно). Хорошо это или плохо, можно будет оценить, пощупав игру ручками, но в памяти всплывают X-com Enforcer и Legends of Might&Magic, просто убогие по сравнению с другими проектами из их родословной. Я понимаю, что там имела место еще и смена жанра, но самим идеям серий эти уродцы оказали медвежью услугу.



Двести спеллов из третьей редакции правил D&D удовлетворят чьи угодно вкусы.

Одиночная кампания начинается в городе Neverwinter, стоящем на скалистом берегу Моря Мечей на севере Forgotten Realms. Для справки: города Baldur's Gate и Athkatla лежат далеко на юге, а деревни Icewind Dale за горным массивом Spine of the World. Геймер начинает играть за молодого необученного персонажа, которого гильдия отправила в Neverwinter для выполнения первого задания. Город поражен необъяснимой смертельной болезнью, так что герою предстоит обнаружить распространителей заразы и подарить аборигенам противоядие, для чего потребуется пройти около двух десятков модулей, обещающих по нескольку часов геймплея каждый, что в сумме займет около 60 часов. Всего ничего.

Стартового героя игрок либо выбирает из нескольких готовых, либо создает нового по третьей редакции правил D&D, в строгом соответствии с которой сделана NWN. Возможен импорт главного (!) персонажа из BG1 и BG2. Но тогда игра поставит геймера перед выбором: сделать импортируемого героя «неофициальным», то есть по каким-то формулам подогнать его опыт, скиллы и уровень под третью редакцию, или «официальным» — это дает место в рейтинге на Neverwinter.net, но опыт и уровень на старте выставляются на минимум. Система построения персонажа в третьей редакции менее жесткая, чем во второй. Раньше, когда при генерации персонажу устанавливался класс, сразу ограничивался список навыков, которые ему положены. Конечно, некоторые ограничения обходятся dual-классированием, в том числе немедленным на стар-



NWN открывает большие перспективы перед Dungeon Master'ами.

те, но третья редакция предлагает другой выход. Теперь, например, маг может приобрести за скиллпоинты право надевать сперва легкий, а потом и тяжелый армор



Амберхалки — одни из любимых тварей девелоперов. Только они почему-то стали значительно больше, чем их предшественники из BG2.

или овладеть другими воинскими навыками. Его рост как мага замедляется только за счет того, что скиллпоинты уходят на навык из другой оперы. Другой маг того же уровня, но который не свернул с избранного пути, мог за ту же цену сократить время создания спелла, подкрутить наносимый ущерб и так далее.

себе дорогу в массы Полуорки. Номинальных классов одиннадцать: Файтеры, Паладины, Рейнджеры, Друиды, Священники, Визарды, Разбойники, Барды, Барберианы, Сорсеры и Монахи, но помним о праве покупать любые навыки. В NWN герой сможет достичь максимум 20-го уровня (так определено



в третьей редакции), но в последующих expansion'ах потолок обещают приподнять. Multiclassing разрешен до трех классов включительно, и хотя третья редакция разрешает и боль-

наступает летальный исход. Геймер выбирает из двух предложений: респавниться в отведенном для этого месте ценой потери небольшого числа XP или курить у монитора в ожидании доброй души с пошном (если -10 еще нет) либо Raise Dead. Но это дефолтный вариант смерти, устанавливаются и другие. Монстров около 200, в том числе драконы, разрешенные в третьей редакции, 200 заклинаний.

Single, как и прежде, можно проходить партией размером от 1 до 6 персонажей, при этом сила и количество противников зависят от суммарной силы партии. Разработчики поясняют это на примере встречи с гоблинами. Если герой один и уровень его невелик, то его встретит пара зеленых

!

В игре ожидается огромный простор для деятельности DM'ов. Будет встроено множество модулей: сражения на аренах, гонки за пиастрами, штурмы замков и прочие поощряющие кооператив.



Forgotten Realms уходят в 3D, но мне почему-то жаль прежнего вида.

Стартового героя игрок либо выбирает из нескольких готовых, либо создает нового по третьей редакции правил D&D, в строгом соответствии с которой сделана NWN.

Приведу коротко некоторые факты, касающиеся персонажей. Рас, которым можно приписать героя, семь: Хуманы, Эльфы, Полуэльфы, Дворфы, Гномы, Хафлинги и интенсивно пробивающие





ше, но развитие такого персонажа превратится в сущий [понятно что]. Можно использовать второе оружие, что дает одну дополнительную атаку на раунд, но сперва придется выучить соответствующий скилл. Среди других воинских скиллов замечены парирование ударов и разоружение противника. Несмотря на realtime'вость игры, авторы тщательно проследили за тем, чтобы комбат не превратился в состязание в скорости рефлексов. Впрочем, раздачи целеуказаний и пассивного наблюдения за боем тоже не будет. Визарды сохранят фамилиаров, действующих в трех режимах: сидя в рюкзаке, шаря по окрестностям под руководством компьютера или игрока (!), но в последнем случае хозяин фамилиара впадает в опасный ступор. Персонаж трансферится из сингла в мультиплеер и обратно без проблем. При достижении персонажем нуля хитов он мешком валится на землю, и его здоровье начинает медленно катиться к -10 хитам, после которых

(в смысле опыта) гоблинов. Если герой посильнее и у него есть соратники в виде других живых или компьютерных игроков, то гоблинов вывалит целая банда. А если вы «первый рыцарь на деревне», то гоблины будут усилены орками, орками-шаманами с их магией, более мощным оружием. Ну а когда крутизну героя уже нечем мерить, то на помощь всем вышеуказанным врагам будет брошен, например, лич, что, вспоминая бодание с личами в BG2, обещает быть захватывающим. Вообще, эта фича с расчетом «на лету» такой группы противников, которая могла бы оказать достойное сопротивление геймерским силам, очень радует. Что за удовольствие мочить кучку отстоев, имеющих строгий ноль шансов на победу?! Нет, игра должна (и будет) держать геймера в напряжении. Эта же фича сделает труд будущих дизайнеров подземелий более благодарным, так как туда будет интересно лезть



Зря поменяли художника, писавшего портреты для BG1 и 2. Были выразительные, испещренные шрамами рожи, а теперь довольно постные лица. Этот самый лучший из всех, но он больше похож на революционного матроса.



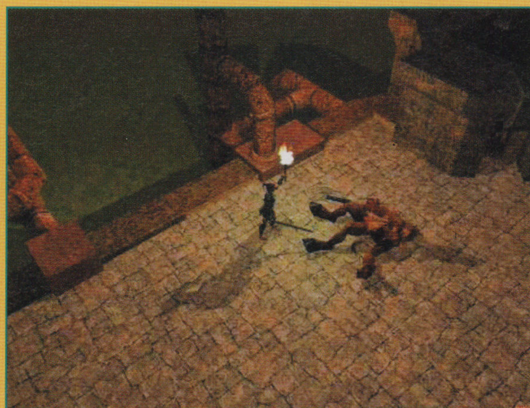


Осквернение древних захоронений продолжает оставаться актом беспримерного неуважения к памяти предков и отличным источником доходов.

чить уязвленную стратегическим отступлением гордость.

NWN — это самый большой проект, за который когда-либо бралась Bioware, и он находится в разработке уже четыре года. Главным желанием авторов было сделать игру как можно ближе к тем бумажным ролевым играм, в которых компания друзей рубится в некотором пространстве-времени под чутким присмотром Dungeon Master'а (DM). То есть очевидно, что основной упор будет сделан на вправе расставлять монстров и энписей, придумывать свои квесты, артефакты, оружие, монстров, подземелья, крепости, города, ландшафты, то есть создавать свои собственные миры! DM разрешает и запрещает перенос предметов между модулями, определяет правила боев между игроками и партиями (их можно вообще запретить, хотя это извращение). Создание модулей обещает быть легким и приятным процессом благодаря набору полезных тулсов

Single, как и прежде, можно проходить партией размером от 1 до 6 персонажей, при этом сила и количество противников зависят от суммарной силы партии.



multiplayer. К нему и переходим.

Ясное дело, кампания single проходится и вмногером (при этом можно в любой момент бросить своих попутчиков и уйти в самоволку), но не это главное. В игре ожидается огромный простор для деятельности DM'ов. Будет встроено множество модулей: сражения на аренах, гонки за пиастрами, штурмы замков и прочие поощряющие кооператив. DM





и чайникам, и ветеранам. Там каждый встретит достойное его уровня сопротивление и, что не менее важно, достойную награду в виде XP и денег. Такая гибкость может только приветствоваться. Однако стоит отметить, что сила врага подтягивается к вашей не во всех случаях. Часть отрядов противника прописаны жестко и не меняют своих характеристик со временем, что позволяет на раннем этапе избежать схватки, а позднее подле-

Neverwinter Toolset. Язык скриптов стал гораздо мощнее по возможностям и проще в применении, чем его предок из BG2. На нем очень легко будет прописывать различные события, характеристики существ и их поведение в зависимости от состояния здоровья/погоды/настроения/результата последней разборки, а еще и диалоги (их пишут на множестве языков, что большой плюс для локализованных версий NWN), анимации — все.

NWN — это трехмерная игра, которая вовсю будет пользоваться современными графическими технологиями. Игра идет от третьего лица в изометрическом виде. Камеру разрешат вращать вокруг героя и зумить туда-сюда. По результатам тестирования опреде-

Так вот ты какой, северный олень...



Местные огры сильно смахивают на известного армянского актера Фрунзика Мкртчяна из «Кавказской пленницы».



лены границы зума: персонаж может быть максимум в одну треть экрана и минимум в одну пятнадцатую. Визуальные эффекты не описываю, их смотреть надо, но и так понятно, что Bioware не позволит себе сделать их менее чем на «хорошо». Внешний вид героя сильно зависит от расы, настраиваемых цветов волос и кожи, цвета и формы одежды и доспехов. Кстати, доспехи можно сделать в редакторе сильно изрубленными: так легче закосить под ветерана. Но это все будет осенью, а пока рекомендуется еще раз пройти BG2 как дань памяти классному движку Infinity. MG



ДИАГНОЗ

Наилучшее приближение к бумажным RPG на основе третьей редакции правил с полным восстановлением прав и обязанностей Dungeon Master'ов, возможностью создавать собственные модули. Напрягают только переход в 3D и вытекающие отсюда системные требования.

Песчаный червь на связи

Dune Generations

Угадайте, какое литературное произведение больше всех повлияло на компьютерно-игровую индустрию? Что? Кто сказал «Муму»? А, вот товарищ слева тянет руку, что-то изречь хочет, наверное. Что-что? «Винни Пух»?! Да что с вами, люди?! Постойте-ка, давайте спросим тех, кто постарше. Почтенный господин, которому уже почти триста лет, наверняка застал эпоху KLF и Расцвета. Что же он скажет? Да, вот и правильный ответ: Фрэнк Херберт, «Дюна».

Денис Зельцер aka Maxiden

Паспорт

Dune Generations

Жанр: онлайновая стратегия
Разработчик: Cryo-Networks
Издатель: Cryo-Networks


URL www.dunegenerations.com

Дата выхода: ноябрь 2001 г.

Трудно поверить, что с «Дюны» начался такой важный, сродни эпистолярному, жанр, как RTS, то бишь стратегии в реальном времени. Трудно поверить, что его когда-то не было! Об этом сказано уже столько, что повторяться не имеет смысла. Поэтому предлагаю вам последние известия с песчаных полей Арракиса: команда Cryo-Networks (не путайте с французским квестоделом Cryo!) взяла на себя смелость и анонсировала новую игру по тематике «Дюны». Причем игру не простую, а золотую, то есть онлайновую. Публика в экстазе, пора перейти к смакованию подробностей.

Как ни странно, Dune Generations снова будет стратегией — а именно 3D RTS. Видимо, имя «Дюны» уже настолько сильно закрепилось в сознании играющей общественности с этим замечательным жанром, что сделай из «Дюны» квест или, не дай бог, FPS — народ бы не понял. Ну а коли игра онлайновая, сражаться придется не с компьютерным песчаным червем, а с самым что ни на есть живым, управляемым вашим соседом по лестничной клетке.

В отличие от большинства современных онлайновых проектов, в новой «Дюне» игрок будет представлять не одного-единственного персонажа, а целую армию или даже империю. Нам не придется беспокоиться за жизнь какого-либо одного из подопечных: наши цели и средства их достижения гораздо более глобальны, мы будем решать судьбу целой планеты! Разумеется, все того же несчастного Арракиса.

Кстати, как выяснилось, игроделы из Cryo-Networks создают свою игру не по самому роману Dune, а по... телесериалу, сделанному по мотивам романа Dune! Это ж какую лень нужно иметь, чтобы делать игру, ограничившись только несколькими часами смотрения телека и даже не прочитав книгу! Хотя, вероятно, тут все дело в мудреных американских лицензиях и авторских правах. Тем не менее в Dune Generations можно обнаружить множество неожиданных деталей, придуманных американскими телепродюсерами. Вообще,

Много времени уделят установлению и налаживанию дипломатических отношений между игроками, созданию всяческих кланов, временному объединению нескольких игроков против самых сильных противников.



Планетарная база. Харвестеры под охраной мелких боевых единиц собирают спайс и свозят его в Refinery... Все как в старые добрые времена!



Захват планеты. Огромная боевая мощь устремляется на несчастный шарик, чтобы поработить его. Впрочем, это кадр из заставки. Не из игры. Чего рты-то разинули?



Космическая армада рвется в бой. Судя по всему, зеленые штучки над кораблями — показатели здоровья. Не, врагу определенно придется несладко...



Лучший игрок каждого периода времени (еще не решено, как часто он будет выбираться, — скорее всего, один раз в месяц) сможет самолично стать императором Арракиса и практически владеть всей игровой Dune-вселенной.







ДИАГНОЗ

Глобальная онлайновая стратегия по тематике Dune с шикарной трехмерной графикой и тонной новых возможностей — это то, что обещают. А что будет на самом деле? Смеем надеяться, что то же самое. В любом случае истина откроется в ноябре. Ждать осталось недолго.

Cryo-Networks неплохо устроилась: если в игре какой сюжетный ляп — все можно будет свалить на тех же продюсеров. Впрочем, это все суть не столь важно. Важно, каково оно будет играть.

Игровой процесс, по уверениям девелоперов, будет сильно отличаться от того, что сейчас существует в онлайновых играх. Много времени уделят установлению и налаживанию дипломатических отношений между игроками, созданию всяческих кланов, временному объединению нескольких игроков против самых сильных противников и т. п. При этом цель у каждого игрока будет одна: полностью завладеть планетой, изобилующей драгоценным спайсом. Поэтому объединения игроков долго держаться не смогут: победитель может быть только один. Много времени разработчики уделят распоряжению подвластными ресурсами, будут всячески поощряться торговые предприятия. Для успешной игры необходимо продумывать долгосрочную стратегию поведения. В общем, для того чтобы завладеть Арракисом, придется не только тупо сражаться, но и торговать, строить козни и плести интриги.

В начале игры нужно будет выбрать один из трех Домов, за который вы будете играть: военный, торговый и наемнический. Выбор Дома повлияет на вашу дальнейшую политику: например, у торгового Дома будут куда меньшие возможности по ведению боевых действий, чем у военного. Поэтому выбор Дома — это выбор стиля вашей игры.

Начать надо с выполнения миссий, предлагаемых самой игрой, — что-то вроде одиночных миссий у NPC в RPG. С их помощью приобретается капитал и ресурсы, необходимые для дальнейшего продвижения к цели, а также завоевывается престиж среди остальных игроков. «Общественное мнение» будет играть огромную роль в успехе вашей кампании, так как ключевые моменты в игре — заключение альянсов, и чем выше ваша репутация, тем более могущественный альянс пожелает принять вас в свои члены.

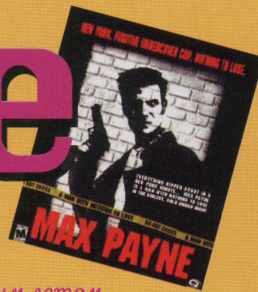
Если вы хотите победить, у вас есть союзники, ресурсы и влияние, — вы завладеете Арракисом. Лучший игрок каждого периода времени (еще не решено, как часто он будет выбираться, — скорее всего, один раз в месяц), сможет самолично стать императором Арракиса и практически владеть всей игровой Dune-вселенной. И это еще одно заметное отличие от остальных сегодняшних онлайновых игр: вместо поиска нескольких очков experience или приобретения новых заклинаний и умений в Dune Generations есть цель, по достижении которой вы получаете награду. И это чертовски заманчиво звучит.

Ну а что там по поводу графики? Dune Generations сделана на полностью трехмерном движке, поддерживает любые углы обзора и увеличения, снабжена красивыми текстурами — иными словами, полный джентльменский набор. При всем этом Cryo-Networks обещает не слишком высокие требования к системе, что будет достигнуто высокой «масштабируемостью» движка. То есть, завидя какой-нибудь Pentium II, игра сбросит с себя весь груз лишних красот и будет радовать глаз аскетичными пейзажами и минималистическими 3D-моделями. Ну а на Pentium 4 с GeForce 3 Dune Generations покажет себя во всей своей вселенской красе.

В общем, если Cryo-Networks сможет удовлетворить запросам фанатов Starcraft и апологетам Dune, честь ей и хвала, много денег и славы, ну а нам — действительно интересная онлайновая игрушка. Все выяснится в ноябре. MG

Последний герой боевиков

MAX Payne



Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Кино и компьютерные игры постепенно сливаются в одно целое. Этим летом в прокате появились Final Fantasy и Tomb Raider — фильмы, названия которых для настоящих мегагеймеров значат многое. А обратный процесс — проникновение кино в игры — представлен суперреалистичным шутером от третьего лица Max Payne, который скоро должен выйти на экраны ваших мониторов.

Паспорт

Max Payne

Жанр: action
Разработчик: Remedy Entertainment/3D Realms
Издатель: Gathering of Developers
URL: maxpayne.godgames.com
Дата выхода: август 2001 г.

Разработка финской команды Remedy Entertainment при участии 3D Realms в качестве продюсера приглашает нас в насыщенный боевик, который расскажет о нелегкой судьбе нью-йоркского полицейского по имени Макс Пэйн, что по звучанию можно перевести как «максимальная боль». Такая «болезненная» сущность Макса определена горькими жизненными обстоятельствами, превратившими хорошего парня в совершенную машину убийства.

Придя однажды домой, Макс обнаружил свою семью безжалостно расстрелянной обширявшимися подонками. Но как гуманист, Макс не обвинил во всем людей, он решил изничтожить само зло — новый синтетический наркотик, захвативший Нью-Йорк в свои дурманящие сети.

Чтобы подобраться к истокам заразы, Макс внедрился в преступный мир, и никто, кроме начальника отдела по борьбе с наркотиками, об этом не знал. Это сыграло с полицейским злую шутку: мафия расправилась с шефом Макса и подставила его самого. Теперь и бандиты, и вся полиция большого



Не стоило назначать встречу Максу, даже надеясь получить миллион долларов. Он ведь ни денег, ни власти не признает и стреляет раньше, чем его заподозрят в таком желании.

города охотятся за одним человеком — за Максом Пэйном. Ему нечего больше терять, и скоро реки крови и горы трупов заполнят грязные улицы и темные переулки американского мегаполиса.

Сюжетная линия игры рассказана в виде комикса: переход от уровня к уровню сопровождается несколькими страницами картинок, на которых в привычной для этого жанра манере открывается очередная порция фактов, ведущая к следующему заданию. Видимо, будет и вся книжка целиком в подарочном комплекте игры.

Вы — зритель, поэтому происходящее на экране должно вас впечатлять своей эффектностью. Чтобы этого добиться, сделано было немало.

Основное отличие игры от прочих трехмерных шутеров — в меньшем отождествлении себя с главным героем. Вы как бы наблюдаете за всем со стороны, а не вживаетесь полностью в образ человека с дробовиком, который сносит меткими выстрелами головы врагов. Вы — зритель, поэтому происходящее на экране должно вас впечатлять своей эффектностью. Чтобы этого добиться, сделано было немало.

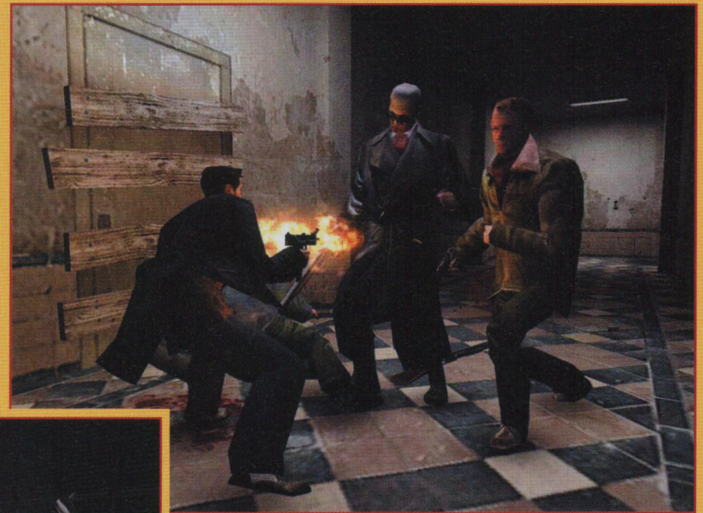
Первым делом шесть человек из команды разработчиков поехали на место будущих действий — в Нью-Йорк. Там было отснято более пяти тысяч фотографий и целых десять часов видео. Накопленный материал затем использовался при разработке уровней, чтобы достоверно передать планировку, цвета и оттенки американских трущоб.

Следующий шаг — реалистичное моделирование персонажей игры. На скриншотах видно, что эта часть удалась: бандиты выглядят злобными и грозными, и мочить их — одно удовольствие, а сам Макс — воплощение сурового полицейского, не знающего пощады для своих врагов.

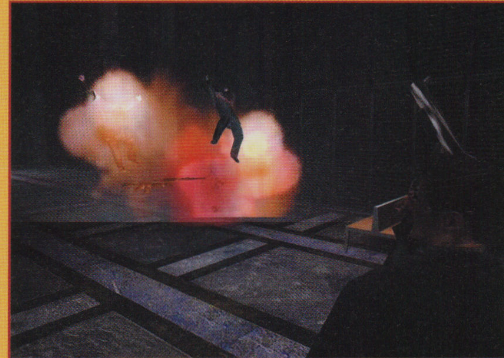
И наконец, впервые на экране (компьютера) — замедленные съемки и прочие чисто киношные эффекты. Прямо посреди перестрелки разрешается приостановить время и понаблюдать, как летят во все стороны пули и неуклонно редеет толпа противников. Так же, как в «Матрице», можно сделать полный оборот вокруг зависшего в воздухе Макса. Но это не просто детальное воспроизведение картинки, вы по-прежнему полностью контролируете Макса и влияете на ход разборки. Естественно, вечно так продолжаться не может: время замедления ограничено, и применять этот полезный прием необходимо с умом.

Еще один пример интересного эффекта — стрельба из снайперской винтовки. Выбрав цель и нажав на курок, вы сможете проследить весь полет смертоносной пули — от ствола до тела жертвы. Ощущения непередаваемые.

Дальнейшее сходство с боевиками продолжается в движениях главного героя. Он может выполнять многие ставшие классическими выкрутасы вроде стрельбы в полете, из положения лежа, сидя, стоя на голове (шучу, но не слишком) и так далее. В игре есть на что посмотреть, и это ее главный козырь в борьбе с выхолощенными шутерами последних лет.



Внезапное появление из-за угла застало бандитов врасплох. Вот так элемент неожиданности позволил свести на нет количественное превосходство противника. Несколько точных выстрелов завершат дело в нашу пользу.



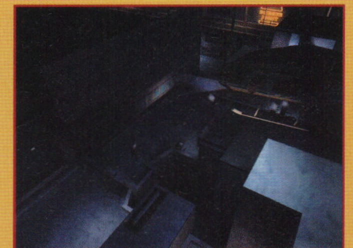
Разбираться с каждым противником по отдельности, аккуратно посылая в цель пулю за пулей, иногда надоедает. В этом случае в ход идет гранатомет, который укладывает врагов пачками с одного удачного выстрела.

Свобода действий в Max Payne обещана высокая. Впрочем, рассказы о полностью разрушаемом мире мы слышали не раз, поэтому позвольте отнестись к ним скептически. Всякую мелочь вроде скамеек, ящиков, стекол и прочего можно будет порубить в капусту или нашинковать мелкими ломтиками, но разве ж нам дадут проломить стену? Хотя кто знает… В Duke Nukem 3D уровни могли очень сильно поменяться после парочки взрывов, и странно, что с тех пор ничто не достигало схожего уровня разрушений. Не пришло ли время вспомнить былое?

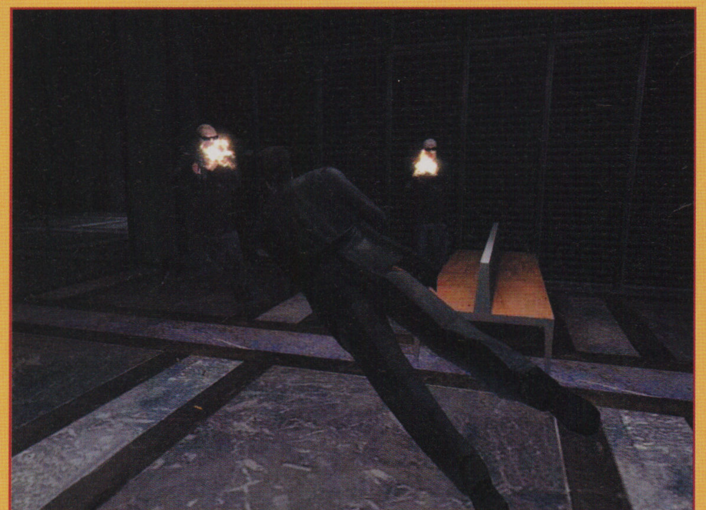


Свобода действий в Max Payne обещана высокая. Впрочем, рассказы о полностью разрушаемом мире мы слышали не раз, поэтому позвольте отнестись к ним скептически.

Если же официальные разработчики не до конца используют возможности движка, его смогут помучить все желающие. В комплекте с игрой поставляется удобный и понятный редактор уровней, с помощью которого легко воспроизвести любое знакомое место, например ненавистную школу. Или собственный дом, который нужно защитить от внешних посягательств. Хорошо придумано, но есть одно «но»: по-видимому, игра выйдет только в варианте для одного игрока, поэтому сразиться на самодельных

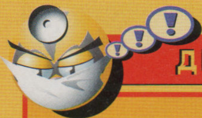


Быть против полиции — дело тяжелое. Средств у них хватает, и на преследование беглеца может быть направлен даже вертолет, а сражаться с этой громадиной очень непросто. Лучше где-нибудь скрыться на время, пока не подстрелили.

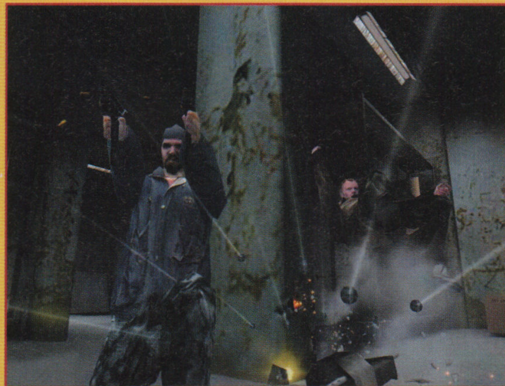


Попасть в бегущего человека трудно, а в стремительно летящего — почти невозможно. Во всяком случае, в игре вы будете неуязвимы, если станете двигаться необычным способом.





Традиции лучших боевиков перекочевали в компьютерную игру. Все трюки, которые вы мечтали повторить, теперь легко осуществимы и выглядят идеально благодаря фотореалистичной графике и великолепной работе с анимацией. Претендент номер один на звание лучшего шутера года (если успеет выйти).



А пули летят... И за ними можно внимательно наблюдать, подробно рассматривая, как они попадают во врагов, опрокидывают и приканчивают. Типичный гонконгский боевик.

картах с друзьями не получится.

И наконец, жуткие системные требования, которые просто не могли быть низкими. Шутка ли: самый распоследний объект в игре — летящие пули и гильзы — выполнены с такой же степенью реалистичности, как и все остальное. Посему минимальные требования — Pentium II 450 МГц, 96 Мбайт памяти и 16-мегабайтный 3D-акселератор, а для оптимального качества и высокой скорости потребуется гигагерцевый процессор, 192 Мбайт памяти и целых 64 Мбайт на борту видеокарты. Смотрите и плачьте, у кого машина не дотягивает (я, кстати, тоже оказался среди тех, кому не посчастливилось).

С датой релиза пока есть неясность, но так всегда случается, когда рядом с игрой маячит 3D Realms (их вечного «Дюка Нукема» на момент написания этих строк в природе все еще не наблюдалось). Обещано представить Max Payne миру до конца года, а по самым оптимистичным прогнозам это случится уже в августе. MG

Миф об убийце Warcraft

Myth III: The Wolf Age



Myth: The Fallen вышел раньше, чем Oni и Halo, оказавшись первым успешным проектом Bungie для PC. В Myth все было ново: потрясающая графика, прекрасно выстроенная сюжетная линия, минимум доверенных вам тактических единиц для ведения боевых действий и невероятно затягивающий игровой процесс. Myth II: Soulblighter понравился народу не меньше, в основном за счет того, что по сравнению с первой частью в нем не было сделано практически никаких изменений, то есть ничего не было испорчено. Myth III: The Wolf Age обещает нам еще больше радости, не обещая, по сути, ничего нового...

ArtiK

Паспорт

Myth III: The Wolf Age

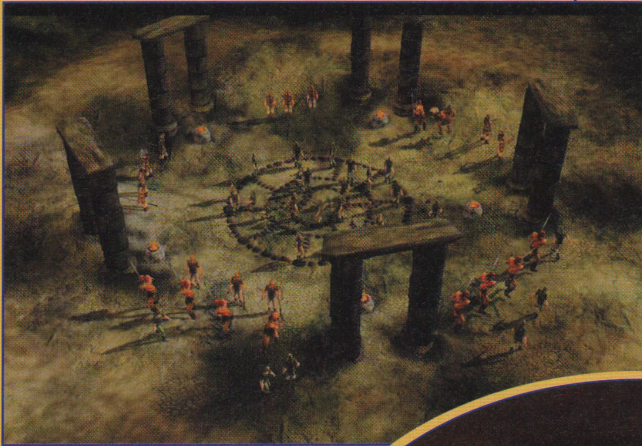
Жанр:	strategy
Разработчик:	Mumbo Jumbo
Издатель:	Gathering of Developers
URL	www.godgames.com
Дата выхода:	осень 2001 г.

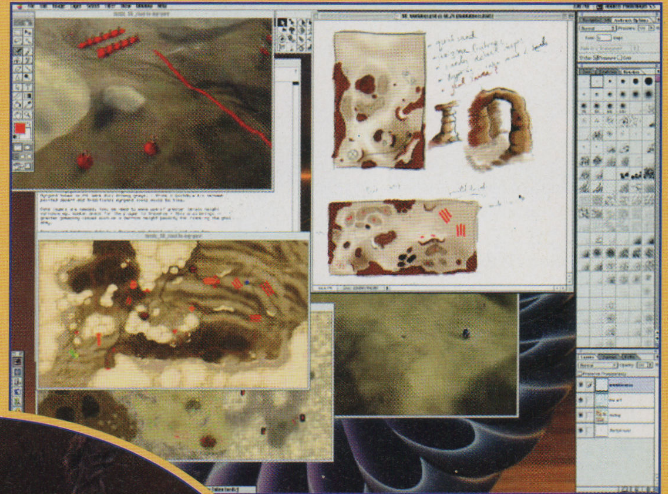
Для 97-го года первый Myth стал просто сенсацией. Тот невероятный тактический простор, который предлагала игра, шокировал даже видавших виды стратегов. Никогда еще ландшафт не играл такой важной роли: скалы, реки, грязь, пески, снег и многое другое — все это было в игре и самым непосредственным образом влияло на военные действия. Приходилось тщательно продумывать тактику на каждую новую схватку, ибо случайно уничтоженный «коктейлем Молотова» отряд или лучники, стреляющие в спину «своим», заставляли вас каждый раз искать подходящую под местность расстановку бойцов. Лучше рассмотреть поле боя помогала отличная камера, которая вращалась, поднималась и опускалась. А возможность ZOOM'а позволяла увидеть как всю карту, так и каждого отдельно взятого бойца. Интересный сюжет не давал оторваться от игры до самого ее конца, а опыт, набираемый бойцами с каждым сражением, заставлял игроков беречь даже самого маленького гнома.

Второй Myth, вышедший годом позже, исправил большинство недостатков первой части. Была улучшена камера, появились интересные мультики, и немного понизился уровень сложности (тем не менее игра все равно осталась жутко сложной). Окружающий мир был разбавлен анимированными трехмерными моделями, та-



Модели скелетов демонстрируют некоторые эффекты, но не производят должного впечатления. Будем надеяться на лучшее...





Скриншот пресловутого Developer's Kit. Обратите внимание на ландшафт — впечатляет.



кими, как мельницы и разрушаемые мосты. Многопользовательская игра через Bungie.net не вызывала у игроков нареканий, и ребята из Bungie просто добавили пару новых режимов игры. Для Myth II было сделано много аддонов, один из которых, Chimera, был выпущен самим Bungie.

Myth III разрабатывается новой командой — Mumbo Jumbo Games, составленной из людей, ранее работавших в Contraband Entertainment и Ritual Entertainment. Они очень надеются сохранить дух оригинальной игры и не спешат коренным образом менять концепцию игры, как, скажем, Blizzard сделал с Warcraft III. Тем не менее разработчики планируют немного раздвинуть границы виденного ранее в играх. Именно виденного...

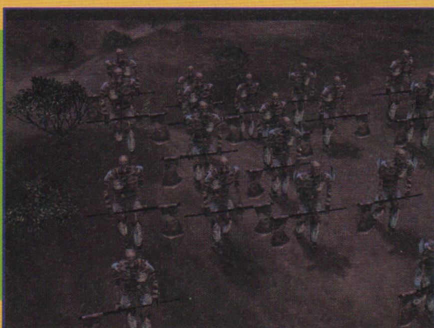
Можно будет играть за определенные племена, то есть бойцов определенной расы. Кроме того, прогресс юнитов будет сохраняться на сервере.

Графически Myth III обещает быть если и не новым словом, то уж точно небольшим шоком для глаз. Самое большое изменение — это то, что теперь вся игра в полном 3D. Трехмерно все. Если вы будете вращать камеру вокруг дерева, оно не будет все время обращено к вам одним и тем же боком. Все герои, разумеется, тоже будут трехмерны, а анимация — скелетной. Эта технология уже была опробована на Heavy Metal: FAKK2 и American McGee's Alice. Благодаря полной трехмерности стали возможны вещи, недоступные ранее. Скажем, если произойдет взрыв, от него пойдет взрывная волна, которая повлечет небольшие разрушения, а если неподалеку находятся деревья, то вы сможете увидеть, как изгибаются ветки, а на ветках колышутся потревоженные листья. Трава будет укладываться в неопрятные тропинки под ногами ваших воинов, а куст поникнет после меткого шага на него.

Новые текстуры местности в 32-битном цвете и высоком разрешении не заставят вас недовольно морщиться при максимальном приближении камеры к поверхности земли. Вы сможете разглядеть каждую травинку, камушек или комок грязи. Разумеется, полнейшей переработке подверглись и модели бойцов, и если раньше они представляли собой двухмерные спрайты, то теперь ваши солдаты полностью полигонные. Все юниты «одеты»



Графически Myth III обещает быть если и не новым словом, то уж точно небольшим шоком для глаз. Самое большое изменение — это то, что теперь вся игра в полном 3D.











Еще одна картинка из Developer's Kit. На этот раз можно разглядеть, как модели взаимодействуют с ландшафтом. Но что-то этот DK не кажется настолько простым, как говорили разработчики.

ДИАГНОЗ

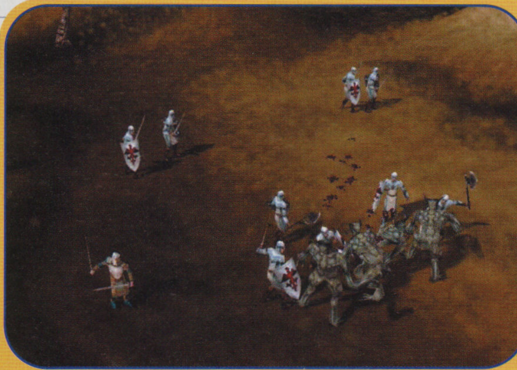
Warcraft III? Забудьте о нем! В его весовую категорию ворвался Myth III и резким ударом тысячью полигонов отправил дедушку в нокаут. Чудная графика, интересный сюжет, замечательный мультиплеер и невероятный геймплей — это факторы, которые заставят вас забыть обо всем, по крайней мере на полгода после выхода Myth III. Если вы, конечно, любите стратегии...

Этот примат выглядит угрожающе, но четырьмястами полигонами здесь и не пахнет. Может, это концепт-арт?



в симпатичные 512x512 текстуры и состоят в среднем из четырехсот полигонов. Это касается представителей размером примерно с человека, но есть еще и тролли, которые в три раза выше человека и вобрали в себя уже около тысячи полигонов. Полигоны не пропадают даром, и вы сможете разглядеть каждый палец на его руке. Ко всему прочему, все юниты теперь обзавелись тенями, просчитываемыми в реальном времени и невероятно детализованными, учитывая, сколько юнитов могут находиться одновременно на экране. Осталось и любимое всеми насилие. Еще более реальная кровь течет реками с холмов, а противники от взрывов разлетаются маленькими полигонными кусочками.

Разработчики обещают сделать всю работу в срок и в качестве гаранта своего слова выставляют Developer's Kit, в котором и делается большая часть игры. Этот набор позволяет быстро создавать свои карты с самой сложной структурой ландшафта, производить манипуляции с юнитами и их внешним видом и менять что-то еще по мелочи. Mumbo Jumbo планируют выпустить этот набор в свет вместе с игрой (если не с игрой, то точно отдельным патчем) для разных платформ.



Несмотря на цифру три в названии, Myth III: The Wolf Age является приквелом первых двух частей. События разворачиваются за тысячу лет до оригинального Myth и рассказывают о подвигах легендарного воина Connacht sthe Wolf, победившего армии Trow и Myrkridia. Его имя вы могли встретить в первых двух Myth, где также упоминались некоторые из его сражений. Еще интересная деталь: в Myth III можно будет увидеть лейтенанта Damas до того, как он стал... Soulblighter. Собственно, это все, что пока известно о сюжете, но и этого хватает с лихвой, чтобы назвать его удачным.

О чем еще нельзя не упомянуть? Конечно о Bungie.net! Понятно, что на 80% серия Myth жива до сих пор благодаря и по сей день не прекращающимся сетевым баталиям. Понимают это и разработчики Myth III. Mumbo Jumbo трудится над созданием оригинальных режимов многопользовательской игры, способных привлечь новых игроков и удержать старых. Можно будет играть за определенные племена, то есть бойцов определенной расы. Кроме того, прогресс юнитов будет сохраняться на сервере, и в следующий раз вы выберете уже опытного бойца. Разумеется, останутся и все классические многопользовательские режимы, так что фанатам со стажем не стоит волноваться.

На данный момент завершено примерно 50% работы над игрой,

Myth III: The Wolf Age является приквелом первых двух частей. События разворачиваются за тысячу лет до оригинального Myth.

но парни из Mumbo Jumbo довольно решительны в своем желании выпустить Myth III в октябре. Ну а если не в ноябре, так к Рождеству... Большую часть работы ребята возложили на уже упоминавшийся Developer's Kit и безмерно довольны. К концу разработки планируется бета-тестинг, для которого будут отобраны 1000 тестеров с разнообразными конфигурациями компьютеров, так что, если немного постараться, можно заполучить копию игры раньше всех. По устоявшейся традиции диск с игрой будет гибридным, то есть будет подходить как для PC, так и для Macintosh.

Пока что никаких преград светлому будущему серии Myth не видно, и этому следует искренне радоваться. При удачной судьбе третьей части разработчики пообещали заняться и четвертой. Уже сегодня Myth III смотрится привлекательнее третьего Warcraft, становящегося с каждым днем все хуже, и можно надеяться, что The Wolf Age сделает Myth действительно всенародным. По крайней мере, от играбельной демки The Wolf Age, представленной на E3, люди отходили придерживая челюсть... MG

Озеро. Радиация. RPG

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Денис Зельцер
aka Maxiden

Не так давно по кинотеатрам нашей бескрайней Родины увесистым шагом шествовал забугорный фильм под названием «Подземелье драконов». Смотрели? Нет? И слава Богу. Даже не будучи профессиональным фанатом системы Advanced Dungeons&Dragons (которая и дала имя фильму; посмотреть бы в глаза тому, кто переводил название на наш великий и могучий!), я обнаружил в этом американском киноопусе столько безобразной голливудской фигни, что стало прям-таки обидно за не одно уже поколение людей, играющих по многотомным правилам AD&D-игр. Впрочем, настоящие поклонники AD&D понимают: эту поделку сняли, чтобы заработать денег на разработку настоящих игр. Таких, например, как Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor.

Паспорт

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Жанр:	RPG
Разработчик:	Stormfront Studios
Издатель:	Ubi Soft
URL	www.poolofradiance.com
Дата выхода:	сентябрь 2001 г.

Оригинальная Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor появилась тысячелетия назад, в 1988 году, прошла с триумфом по карточным столам фэнов подземелий&драконов и надолго отложилась в памяти играющей общественности. Ровно через десять лет, в 1998 году, поползли слухи о создании компьютерной игры Pool of Radiance, разрабатываемой командой Stormfront для SSI. Финальный релиз был намечен на ноябрь 2000 года, но, увы, игре суждено было превратиться в местный RPG-долгострой. Вообще в мире компьютерных RPG Pool of Radiance имеет примерно такой же статус, как одиозный Prey в мире 3D-шутеров. Правда, Prey, разразившись тоннами рекламно-слуховых истерик, скончался, так и не родившись. У PoR шансов родиться гораздо больше, тем более что официальная демоверсия уже вполне доступна и играбельна. RPG-геймеры ждут Pool of Radiance как манны небесной, так как это первая компьютерная игра, реализующая AD&D-правила третьей редакции... Э нет, давайте-ка обо всем по порядку, с толком и расстановкой...



Все, гному с топориком конец. Интересно, а откуда взялось это красное пятно? Прожектор включили, что ли? Или это тень от монстра? Узнаем в финальной версии.

Все знают, что RPG-геймеры и AD&D-дэманы — народ крайне привередливый. Подделку не переносят на дух. Они готовы часами играть в спрайтовую, нарисованную левой рукой художника-кубиста игрушку, которая сделана по всем правилам и создает то, что понимают только настоящие геймеры — атмосферу. А вот если у этой «правильной» игры еще и достойный вид — произведение становится всенародным хитом. Такие игры можно пересчитать по пальцам: Baldur's Gate, Fallout, Ultima. Судя по всему, Pool of Radiance метит в этот же ряд — разработчики обещают шикарный трехмерный движок и высокую детализацию среды. По доступным скриншотам, впрочем, поставить окончательный диагноз нелегко: персонажи настолько мелкие, что отличить, 3D они или спрайты, трудновато. Stormfront уделяет уйму времени детализации окружающего мира



Чертовски красивый пейзаж. Особенно эти тени от деревьев... Только чего-то самих деревьев и не видно. Может, они волшебные?





Вот и хваленый новенький интерфейс, выдержанный в лучших традициях Windows. Будем надеяться, что сходство с форточками им и ограничится...

(говорят, потому игра и задержалась на целый год) — у персонажей походка будет зависеть от того, какое оружие они на себе несут! Ваш GeForce2 (именно он указывается в рекомендуемых системных требованиях) будет демонстрировать трехмерную анимацию spell'ов, причем эффекты, производимые магией, просто сногсшибательные. Разработчики также рекомендуют запастись тонной-другой оперативной памяти, которая будет очень кстати для хранения земной поверхности, также полностью трехмерной. Ну и, конечно, плавная смена дня и ночи... Которая, кстати, не ограничится чисто декоративными изменениями: например, ночью зомби гораздо более активны и чаще являют себя на свет. Лунный... После всего этого на скриншоты смотришь с уважением. Если все это сделано чисто на движке, причем на собственном — снимаю шляпу, господа девелоперы.

Второй предмет головной боли Stormfront — интерфейс. В Pool of Radiance отказались от всех стандартных RPG-клише и подошли к проблеме с другой стороны. Можно будет обходиться даже без клавиатуры — все доступные действия осуществляются мышью через выпадающие меню. Это элегантное и многообещающее решение, но насколько удобным оно окажется в деле — пока неизвестно. Stormfront уверяет, что в Pool of Radiance смогут играть даже те, чей игровой опыт ограничивается исключительно Command&Conquer — простота интерфейса находится на уровне риалтаймовых стратегий. Впрочем, несмотря на это, игра останется строго turn-based — никаких поблажек! Както никак AD&D.

Взаимодействие персонажей с игровым окружением будет подогнано под нашу с вами реальность, несмотря на то что дело-то, в общем, происходит в фэнтези-вселенной. Stormfront утверждает, что реакция на действия игрока со стороны мира Pool of Radiance будет именно такой, какую и ожидаешь в обычных условиях. Например, можно будет свободно передвигать предметы, которые легко поднимет тот или иной персонаж: скажем, эльфа хватит на передвижение предметов мебели вроде столов и стульев, а трехметровый орк и глыбу поднимет, коли надо будет. Если персонаж сражается палками и прочими тростевидными предметами, при расчете поражения станет учитываться длина оружия. Персонаж, который находится выше другого, например на пригорке, холме или просто камне, будет иметь преимущество в бою над тем, кто стоит ниже него.

Взаимодействие персонажей с игровым окружением будет подогнано под нашу с вами реальность, несмотря на то что дело-то, в общем, происходит в фэнтези-вселенной.

Куда сейчас современной игре без мультиплеера? Только в квесты, пожалуй. Для RPG же многопользовательская игра сейчас уже вполне является нормой, и Pool of Radiance исключением становиться не собирается. Мультиплеер будет сильно отличаться от однопользовательской игры — в него добавятся случайно генерируемые ландшафты и специальные зоны для расправы с player killer'ами. В последних с помощью специальных заклинаний будет уничтожаться Абсолютное Зло. Так что вполне вероятно, что Pool of Radiance станет первой мультиплеерной RPG, в которой эффективно решится проблема player killer'ов.

Ну и на закуску — о новых AD&D-правилах третьей редакции. В Pool of Radiance они начнут применяться впервые среди компьютерных игр, поэтому стоит остановиться на них поподробнее. Во-первых, классы игроков не станут разделяться непроходимой пропастью — набирая очки и соответствующие знания, можно будет изменить характеристику персонажа, почти вплотную приблизив его к возможностям другого класса. При этом у каждого класса вводится своя «специализация», набор навыков, развивая который можно добиться наилучших результатов. Кстати, подобная схема со значительными упрощениями будет применена и в новой онлайновой космической стратегии от Westwood, Earth&Beyond — видимо, такой подход становится модой. По новым правилам персонажи всех классов начнут переходить на новый уровень при достижении одинакового количества experience-очков, то есть, например, при получении 1000 очков любой персонаж перейдет на второй уровень. Ранее же у каждого класса существовал собственный лимит experience-очков. Теперь всех «уравняли». Также параметры брони будут, как и все остальные, увеличиваться в линейном порядке, минуя отрицательные значения. Ожидается еще уйма нововведений, все они направлены на более свободный и менее условный игровой процесс.

В single player-игре нас ожидает 52 миссии, 20 из которых обязательных, и около 100 часов игрового времени. Весьма внушительные цифры, которые становятся еще более внушительными, учитывая качество продукта. В данном случае, господа, мы видим действительно оправданный долгострой — Pool of Radiance гарантированно снесет вам крышу. Готовьтесь — и не забудьте прикупить в ближайшем киоске новое издание правил AD&D. К сентябрю чтоб выучили наизусть! MG



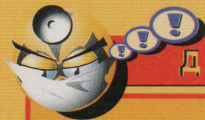
Классы игроков не станут разделяться непроходимой пропастью — набирая очки и соответствующие знания, можно будет изменить характеристику персонажа, почти вплотную приблизив его к возможностям другого класса.







Кто-то запустил кислотную стрелу, в результате половина персонажей на следующем шаге будет валяться замертво. Ну зачем же так жестоко?!



ДИАГНОЗ

Если вы фанат RPG и видите название этой игры впервые — позор вам и презрение. Pool of Radiance — культ, реликт, фетиш, правда жизни, главный RPG-долгострой нового тысячелетия. Великолепная графика и неотступное следование новым AD&D-правилам — готовьтесь встретить ее подобающе. Строительство заканчивается в сентябре.

Чудеса на виражах

Ultimate Ride

Что такое «Дисней»? Раньше я думал, что это большая мышь с непропорционально круглым носом и застывшей улыбкой на мохнатой физиономии. Потом от образа этой компании в моем сознании никак не мог отстать пузатый свин Пумба. Но после серии выпущенных Disney платформеров про Аладдина, Короля-Льва и прочую живность я понял: «Дисней» — это чистое, не омраченное мыслями и прочими мелочами жизни веселье. И центр этой бесконечной радости расположен, разумеется, в Диснейленде — там находится чудо, называемое у нас американскими горками. Специально для обделенных возможностью посетить Диснейленд или на худой конец Парк культуры и отдыха им. Горького Disney выпускает симулятор абсолютного и безбашенного веселья. По получении распишитесь.

Денис Зельцер aka Maxiden

Паспорт

Ultimate Ride

Жанр:	симулятор
Разработчик:	Gigawatt Studios
Издатель:	Disney Interactive
URL	www.disneyinteractive.com
Дата выхода:	сентябрь 2001 г.

Что такое настоящие американские горки? Настоящие американские горки — это когда голова пытается оторваться от тела, глаза выпадают из орбит, волосы встают дыбом и внутренности вываливаются наружу. А что такое компьютерные американские горки? «Это Roller Coaster Tycoon!» — с задних рядов доносятся довольные возгласы. На самом деле пытаться симулировать ощущения, создаваемые движущимся на огромной скорости по рельсовой петле поезде с помощью компьютерного монитора — занятие, по-моему, безнадежное. Вероятно, поэтому та жалкая горстка игр на тему американских горок, которая увидела свет, делала основной упор на экономическую сторону владения парка с аттракционами, нежели на симуляцию самого процесса выветривания мозгов на предельной скорости. Но редакция, Господь Бог и компания Disney могут не разделять мнения авторов журнала MegaGame, и именитый производитель миккимаусов взялся за издание симулятора езды на крученых рельсах.

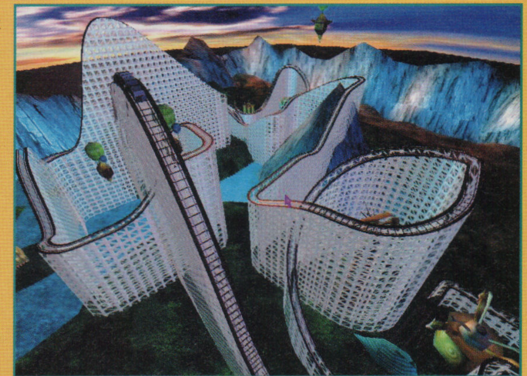
Итак, как вы уже, вероятно, догадались, игра не собирается одевать на свою молодую грудь гордое клеймо «Внебрачный отпрыск Roller Coaster Tycoon!». Скорее ей подойдет звание отпрыска неполноценного, ибо все намеки на экономику и управление парком и прочие житейские радости убраны напрочь. Мы будем довольствоваться исключительно катанием и рисованием трасс. Впрочем, обо всем по порядку.



Disney намеревается устраивать глобальные онлайновые турниры по Ultimate Ride — каждый месяц выбирается победитель, создавший самый сногсшибательный и головосрывательный аттракцион.

Главной фишкой Ultimate Ride планируется сделать увесистый редактор аттракционов. С помощью него, по уверениям разработчиков — команды Gigawatt — можно будет закручивать самые немыслимые трассы. Во-первых, сами аттракционы размещаются в четырех зонах — это, как водится, совершенно сумасшедший набор, включающий горы, астероиды, поля-луга и, что самое удивительное, пещеры. Каким образом американские горки окажутся в пещерах — ведомо одному Богу да Gigawatt на пару с Disney. Выбор зоны влияет на внешний вид уступов и креплений, с помощью которых трассы укрепляются на земле.

Во-вторых, на трассу можно будет навешивать одну из трех «тем» — про драконов, Жюля Верна и космос. Подборка, надо сказать, опять-таки выдержана в стиле попсовых американских комиксов. Каждая из тем содержит около трех десятков нашлепок на трассу наподобие кивающих картонных





Добро пожаловать на Парад Гигантских Чупа-чупсов! Благодаря большеголовым конфетинам замечаем, что в игре по-настоящему качественно сделано освещение.





Вот пример безбашенного использования нашлепок с темами. Слева светится египетская мумия, справа — лондонский Тауэр... В финальном релизе можно будет использовать еще более безумные сочетания.



Это мы в процессе тестирования аттракциона. Похоже, этот спроектирован не кем иным, как Доктором Зло, ибо закончить поездку, не освободив собственный желудок, просто невозможно...



Главной фишкой Ultimate Ride планируется сделать увесистый редактор аттракционов. С помощью него, по уверениям разработчиков, можно будет закручивать самые немыслимые трассы.

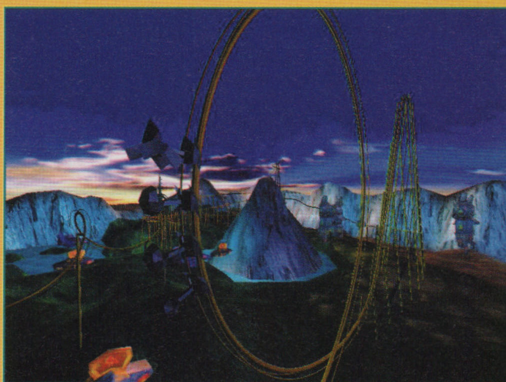


физиономий Жюля Верна и огромных раскрашенных драконьих голов, изрыгающих игрушечный огонь.

Разработчики, разумеется, обещают сделать процесс создания трасс простым, а сами трассы — сложными. Как водится, мы собираем горки из кучи разных заготовок. Первым делом нужно определиться с материалом, из которого будут изготовляться непосредственно рельсы, — это дерево или сталь. Взяв кусок трассы, ничто не мешает поворачивать и изменять его перед непосредственным размещением на аттракционе. Плюс к этому на элементы можно нашлепывать разные тематические примочки типа картонных космических кораблей и подводных лодок. При постройке трассы разработчики настоятельно рекомендуют думать тем местом, которое непосредственно для этого предназначено, ибо в игре моделируются реальные законы физики. Так что, если вы скатитесь со склона, отстоящего от земли на девяносто градусов, вас может и стошнить — это ведь тоже реальный закон физики!

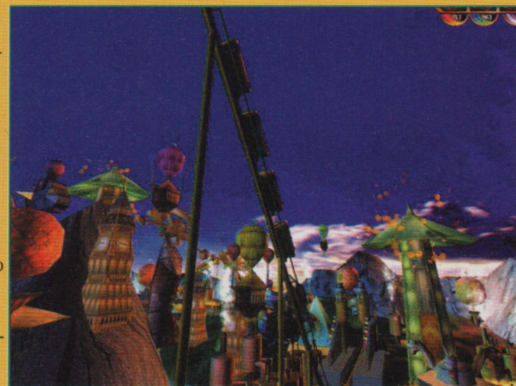
Если вы не вполне уверены в собственно горкостроительных силах и не знаете, с чего начать, игра предложит вам аж двадцать пять миссий, каждая из которых заключается в постройке некоторой трассы с заданными параметрами. По ходу строительства вам объясняется и показывается, как поезд двигается на каждом из участков пути. Пройдя все миссии, вам присвоят звание почетного RollerCoaster-строителя (!) и разрешат строить новые горки уже без всякого задания. До чего же милые люди обитают в Disney!

Ну а как же все это будет выглядеть? Gigawatt разродилась собственным 3D-engine'ом вместо того, чтобы последовать опыту более старших товарищей и купить готовый. Значит, дело с роллеркостерами в плане графики обстоит более чем серьезно. Посмотрев на скриншоты, можно, ей-богу, только порадоваться, а услышав заявления разработчиков о быстрой работе игры на PII 333, и вовсе расплакаться слезами умиления. Графика в игре будет масштабируемой и движок автоматически подстраивается под возможности каждого конкретного компьютера. В общем, благодать райская.



Смертельная петля, построенная на Планете Астероидов. Фантастически красиво. Интересно, каково же на ней будет прокатиться?..

Ну и последнее. Disney намеревается устраивать глобальные онлайновые турниры по Ultimate Ride — каждый месяц выбирается победитель, создавший самый сногсшибательный и головосрывательный аттракцион. Плюс каждый же месяц на сайте игры будут публиковаться новые темки и пришлепки для трасс, а также новые темы и окружения. Ну а по прошествии года и при наличии явного победителя Disney пообещала построить НАСТОЯЩИЙ аттракцион по лучшей модели для Ultimate Ride, присланный на турнир. Вы только представьте себе: сидите вы тихо-мирно дома, рисуете себе какую-нибудь замысловатую трассу, а через год на ней уже катаются пузатые диснейлендские аборигены... Ей-богу, только ради этого стоит приобрести Ultimate Ride. Сделать это можно уже в сентябре сего года. Готовьте деньги, ребята, едем кататься! MG





ДИАГНОЗ

Симулятор вывороченных внутренностей от «Диснея». Игра — явно не детская в плане графики, звука и возможностей. «Изюминка» — создание собственных сумасшедших аттракционов и опробование их на себе.

Хома Брут по-американски

Necrocide: The dead must die

*Сколько вампира не корми,
Он все равно на артерию смотрит...*

Жила-была компания Novalogic, и делала она прикольные военные игрушки. Кто же не помнит эпохальные симуляторы типа Comanche (кстати, не терпится посмотреть на уже четвертую часть творения), F-22 или Delta Force. Эти хиты заняли почетное место в сердцах многих геймеров. И вот, значится, эти самые бравые парни решили сотворить... самый что ни на есть экшн напополам с триллером под звучным названием Necrocide: The dead must die.

**Сергей Аверин
aka Index**

Уж что их на это сподвигло — неизвестно, да только одно ясно — ребята взялись за дело серьезно, с любовью и чувством глубочайшей уверенности, типа «Dead? MUST DIE!!!». А раз взялись, значит, не все еще демоны перебиты, не все вурдалаки обращены в слизь. Значит, есть еще работа для настоящих героев. Чем же может удивить нас Novalogic? Вроде через все уже прошли. И упыри в Undying кусали, и в лесах Баркитсвилля мокли, и вражьи головы с полуразложившихся плеч в Blade of Darkness летели... Все было! Даже Alone in the Dark не сломил нашу волю к выживанию. И тем не менее!

Уже предыстория дает волю фантазии. Судите сами: много лет назад была развязана великая война двух демонических рас (Халидов и Амарантов) за право владения великим камнем Саксумом. Он позволяет ожившим мертвецам получать энергию сверхъестественным способом, избегая душа из пары литров красной вязкой жидкости (чаще всего артериальной). Халиды проиграли битву, и Амаранты уверились, что злобные твари канули в Лету. Ан нет! Четырем могущественным демонам удалось избежать расправы и скрыться. Долгие годы они собирали армию и теперь хотят нарушить статус-кво. Полчища зомби атакуют Землю-матушку с целью убивать, мочить, резать, коцать и прочее, только бы добыть заветный камень. Задача состоит в том, чтобы вернуть Саксум Амарантам, замочить всех Халидов и восстановить утерянный баланс. Ну что это, как не миссия для супермена?



Вы знаете, например, что осина действует только на вампиров, а оборотни реагируют исключительно на серебро? Не знаете? Ну так узнаете! И зазубрите настолько хорошо, что разбуди вас ночью — все выученное отчеканите на одном дыхании (особенно если будить будет чья-нибудь скользкая рука с запахом свежеразрытой могилы).

Именно в этот момент на авансцене появляетесь вы. По задумке сценариста, необходимо собрать разбитый на четыре части камень воедино, замочить всех имеющих злобные помыслы тварей и в итоге спасти мир. Отдавая дань моде, главный герой превратился... превратился главный герой... в главную героиню! Йессс!!! Хотя это в принципе не важно, поскольку игра жестоко скрывает все возможные прелести представительницы прекрасного пола от взора затаившего дыхание геймера (да и сомневаюсь, чтобы героиня хорошо сохранилась. Только вдумайтесь — у нее 500-летний опыт подобного противостояния. Прямо какой-то Дункан МакЛауд в юбке получается). Вид такой, как в незабвенном Undying Клайва Баркера: кисть руки справа внизу — вот тебе и вся суперженщина. А между тем именно

Паспорт

Necrocide: The dead must die

Жанр:	action
Разработчик:	Novalogic Inc.
Издатель:	Novalogic Inc.
URL	www.novalogic.com
Дата выхода:	осень 2001 г.

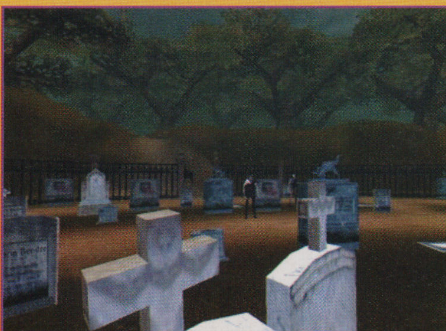




А? Что? Кого позвать? Ходят тут... Глаз выбили, того и гляди головы лишусь, пугают. Ну куда бедному несчастному зомби податься? Господи, когда ж все это кончится!



Вроде ниндзя. Ну и что, что мертвый? Что до меня — так в принципе по барабану. Вольготная походка лишний раз подчеркивает завышенную самооценку и излишнюю уверенность в себе. Ну это мы сейчас собьем. Начисто...



Ну как же такой игре без кладбища? Правильно, никак. Должна же нечисть где-то быть прописана. Вот вам прописка — 18-е место по левому ряду. Два метра вглубь. Приезжим — регистрация.





Сейчас его репа взорвется, как переспелый арбуз. А на что я столовое серебро в пули переплавлял? Вот маманя узнает — голову оторвет. И буду я почище того гада, который сейчас сам без репы бегать будет.



Больница покойных умалишенных. Типа скончался человек, а признавать отказывается. Ну ему — смирительную рубашку и в комнату с мягкими стенами. И лошадиные дозы транквилизаторов каждый день. Пока не признает.

этими ручками со стальными мышцами и идеальным маникюром придется сжимать всякие орудия массового (и не очень) поражения. Просто шикарная возможность попробовать чуть ли не все подручные предметы, описанные классиками жанра. Вы знаете, например, что осина действует только на вампиров, а оборотни реагируют исключительно на серебро? Не знаете? Ну так узнаете! И зазубрите на-вайсами пять уникальных миров: маленький городок в Южной Луизиане, средневековый монастырь, сумасшедший дом XIX века, старинный замок в джунглях Юго-Восточной Азии и шикарный дворец, погребенный в пустыне.

В каждом из них вас с нетерпением ожидают всевозможные твари. У каждой свои повадки и особенности. Повторений не будет.



Одни нападают только со спины, другие целятся клыками в горло, третьи... Да что говорить, всех не опишешь. Любуйтесь — вот гады, заправляющие в каждом мире: некроманты, зомби, демоны, оборотни и церберы. Некоторые вампиры переметнулись на сторону людей и теперь помогают им по мере своих скромных сил. Все персонажи создавались профессиональными художниками, ваяющими в стиле Бориса Валеджо. Каждый последующий монстр любовно отрисован и не обла-

Добавьте классический набор стереозвуков: шаркающая походка зомби — «Фффссс», шкрябанье гигантских когтей по каменному полу — «Тыг-дым, тыг-дым», нападение скелетона с двуручным топором наперевес — «Аггтххх», предсмертный вопль демона — «Уа-уа!». Очередной подобный вопль непременно вызовет предынфарктное состояние. Ну не мечта ли? Можно поспорить, что при встрече с крутыми уродами ваш басок (ну в лучшем случае баритон) моментально сорвется на мощное меццо-сопрано с безумными трелями и переливами.

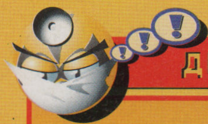
И наконец, разработчики обещают добавить мульти-



Ребята взялись за дело серьезно, с любовью и чувством глубочайшей уверенности, типа «Dead? MUST DIE!!!». А раз взялись, значит, не все еще демоны перебиты, не все вурдалаки обращены в слизь.



Кто-то явно любит побаловаться охлажденными человечьими мозгами. Только вот консервный нож вынуть забыл. Да и черепушку вскрыл как-то неумело. О! Надо заслать им тонны три нашего «Лосося в собственном соку»! Для практики.



ДИАГНОЗ

Если верить разработчикам (ну нужно же кому-то верить), игруха достаточно захватывающа. Конечно, скептикам раздолье: «Ага! Опять очередной шутер типа убей-их-всех-и-выйди». Что до меня, так я жду. Очень жду, поскольку к жанру ужастиков питаю исключительно теплые чувства. Если вы с нами, я рад за вас. Если же нет... Присоединяйтесь, барон/есса... Присоединяйтесь...

столько хорошо, что разбуди вас ночью — все выученное отчеканите на одном дыхании (особенно если будить будет чья-нибудь скользкая рука с запахом свежеразрытой могилы). Мало того, появится шанс даже перенять несколько навыков от самих демонов. Как вам, например, умение летать? Или искусство за секунды обрастать шерстью и отращивать пятисантиметровые клыки? Ну а раз уж имеем в наличии такой до неприличия разнообразный арсенал, стоит задуматься о плацдарме ведения боевых действий.

Разработчики построили под ключ и обставили самыми современными (для того времени) де-

дает разве что мимикой, да и то только потому, что кожа лица давно сгнила. И всех их нужно мочить, отстреливать, сносить черданки, палить огнем... Одним словом, уничтожать.

Ну не божественно ли? Дьявольски божественно (извините за каламбур)!

А общее окружение! Все вокруг дышит стариной. Спуститесь из джунглей в преисподнюю, а затем поднимитесь наверх, в заброшенный город — всюду, на каждом камешке и полуразрушенном замке, как будто читается туманное слово «готика». Обратите внимание на картинки: уже глядя на них, ручки тянутся к разработчикам, и в голосе появляются сдавленные шипящие нотки: «Дай! Дай! Дай!»

плеер. Преобразите близкого друга в разложившийся труп. А дальше в него можно со спокойным сердцем всадить 9 грамм серебра. И вместо привычного «Аггтххх» услышать «Получи, распишись!», а вместо «Уа-уа» — «Вот ведь, забодай тебя комар!»

Ох! Все настолько волшебно, что даже не верится. Не верится, что когда-то на земле был XVII век. Романтичное время, когда наивные люди еще верили сказкам. Не просто верили — жили в этих сказках. И многие из подобных мифов претворялись в жизнь. Вы думаете «Молот ведьм» писал какой-нибудь шизофреник, страдающий всплеском неуемной фантазии? Черта с два! Большая часть из описанного происходила на самом деле. Я исключительно убежден, что вся перечисленная нечисть когда-то действительно существовала. Те, кто выживал после перенесенного ужаса от общения с ними, сходил с ума. Готовы ли вы себя подвергнуть такому риску? Ну валяйте! Только не говорите потом, что я вас не предупреждал. MG

Сумасшедшие полеты

Ozzy's Black Skies



Юрий Салтыков

Как вы относитесь к музыке в играх? Лично я считаю, что если не возникло желания отключить ее через два часа после начала игры, то звуковая дорожка разработчикам удалась. Сотрудники же недавно созданной iRock Interactive собираются делать игры, в которых саундтрек будет не просто фоном, а основой геймплея. Они вовсе не считают себя гениальными композиторами, а потому решили сотрудничать с музыкантами, чей талант не вызывает сомнения и проверен временем. Основой для их первого релиза Ozzy's Black Skies послужило творчество Оззи Осборна Великого и Ужасного. Достойный выбор, троекратное ура!

Паспорт

Ozzy's Black Skies

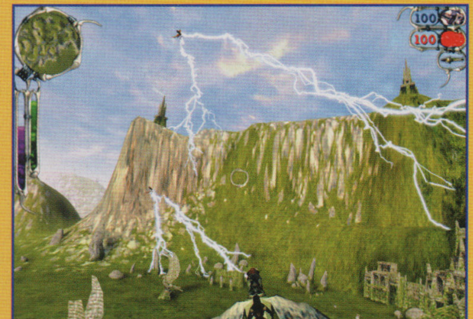
Жанр:	action
Разработчик:	iRock Interactive
Издатель:	не объявлен
URL	www.irock.com
Дата выхода:	конец 2001 г.



Действие происходит в магическом королевстве Fraewyn. Три могущественные фракции борются за трон. Самое смешное, что каждая пытается короновать своего собственного короля Оззи. Три инкарнации мистера Осборна представляют разные периоды его творчества. Впервые появившись на сцене в семидесятых в составе Black Sabbath, Оззи сразу стал культовым героем рок-сцены. Имидж сумасшедшего мага и эксцентричные выходки типа откусывания голов летучих мышей — безусловная классика жанра. В игре такого Оззи поддерживает клан Pariah, состоящий соответственно из сумасшедших, криминального сброда и прочих асоциальных элементов. Военная мощь Pariah круто замешана на черной магии. На их стороне бьются крылатые демоны, разнообразная нежить и призванные из запределья духи стихий. Сольное творчество восьмидесятых годов представляет клан Chrysalis. Прототипом для игрового Ozzy этого периода послужила обложка альбома Bark at the Moon, на которой музыкант предстает в образе оборотня. Сила Chrysalis в овладении искусством мутации всего и вся. Многочисленные химические и магические эксперименты поставили в ряды бойцов монстров, которые могут привидеться только в психоделическом кошмаре — летающие шары с глазами, одеревеневшие для пущей прочности драконы и прочие столь же милые зверушки. В девяностые годы образ жизни и сценический облик Осборна претерпели радикальные изменения. Теперь он предпочитает выглядеть как почтенный отец семейства в хорошо пошитом классическом костюме. Поэтому фракция Virtwyn руководствуется принципами чистоты помыслов и благородства. Их воины одеты в белое и серебро, а в боевые вылеты отправляются на существах, которых можно найти в реальном мире. Впрочем, мифологические существа, грифоны например, тоже используются, но никаких магических изменений в них не вносится.

Разработчики не просто используют музыку Осборна. Сам Великий и Ужасный принимает участие в создании игры. Одну композицию Оззи написал специально для игры.

Жанр Ozzy's Black Skies можно назвать аркадным фантазийным авиасимом. Нам предстоит полетать на 24 монстрах (по 8 на каждую фракцию). Каждый из «летательных аппаратов» будет обладать собственной летной моделью, для описания которой используется 56 переменных. Будут и слабо защищенные, но маневренные демоны, и танкообразные бронированные драконы. Каждый монстр обладает двумя видами атак. Кроме того, сочетая различные маневры и атаки, получаем уникальные для каждого существа комбы, что несколько роднит Black Skies с файтингами. Комбо могут применяться не только для нанесения вреда противнику, но и для выполнения фигур высшего пилотажа, которые необходимы для собирания разбросанных по карте бонусов. Всего предстоит пройти 30 миссий, разделенных на



В магическом мире и оружие применяется соответствующее. Согласитесь, выглядит это куда красивее обычной бомбардировки, а эффект тот же.



RFEngine — полностью трехмерный движок с поддержкой скелетной анимации, детального текстурирования, неограниченных открытых пространств, динамических воды и тумана.

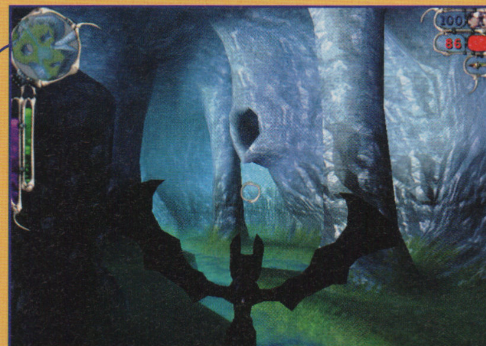


Небеса здесь вовсе не черные, а красные. Может быть, это и противоречит названию игры, зато соответствует духу музыки. Не представляю себе мир, навеянный фантазией Оззи, с каким-то голубеньким небом.



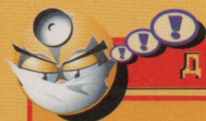


Хорошо, что разработчикам не пришло в голову приделывать к драконам, грифонам и прочим летающим монстрам приборную доску. Интерфейс максимально упрощен, а на экране лишь индикаторы здоровья, энергии и прицел. Так что нам не придется часами отрабатывать взлет-посадку.



Большинство миссий будут проходить под открытым небом, но и пещерам отведено достойное место. Возможности движка RFEngine позволяют создавать уровни как с огромными открытыми пространствами, так и с замкнутыми помещениями со сложной архитектурой.

Жанр Ozzy's Black Skies можно назвать аркадным фантазийным авиасимом. Нам предстоит полетать на 24 монстрах (по 8 на каждую фракцию).



ДИАГНОЗ

Аркадная леталка на драконах да еще под музыку Оззи — то, что прописывают доктора для снятия напряжения после тяжелого трудового или учебного дня. Для всех любителей тяжелой музыки игра обязательна к приобретению хотя бы за специально написанную для нее Осборном песню. Остальным рекомендуется для повышения уровня адреналина в крови.

три кампании (по десять боевых вылетов за каждый клан). Задания весьма разнообразны: патрулирование, разведка, сопровождение, бомбардировка — полный набор обычного авиасима с поправкой на фантазийную основу игры.

Творчество Оззи послужило основой не только для общего сюжета, но и для отдельных миссий, базирующихся на конкретных песнях. Например, под звуки Steal Away the Night нам предстоит попытаться украсть Soul Crystal из под носа целой орды летчиков Virtwyn. Есть эпизоды, основанные на таких шедеврах тяжелого рока, как Sabbath Bloody Sabbath, The Ultimate Sin и Planet Caravan. Разработчики не просто используют музыку Осборна. Сам Великий и Ужасный принимает участие в создании игры. Шесть песен войдут в саундтрек целиком, еще из нескольких будет изготовлена «нарезка». Под разделку попали, в частности, Crazy Train и Flying High Again. Одну композицию Оззи написал специально для игры. Называется она, естественно, Black Skies. Само наличие такого эксклюзивного материала может заставить фанатов купить игру.

Музыкой участие Осборна в игре не ограничивается. Его голосом будут озвучены моменты подбирания бонусов. Дополнительная защита сопровождается воплем: «I am Ironman!», а невидимость — «Out of sight!». Я нисколько не сомневаюсь в способности Оззи издавать душераздирающие крики, а если учесть, что будет около трех десятков разновидностей power-up, то их сбор может превратиться в отдельный увлекательный процесс коллекционирования возгласов Мастера.

Технически игра базируется на графическом движке RFEngine, который разрабатывался для Red Fury. Но эта игра почила в бозе вместе со студией Interactive Magic, а игровой движок вместе с рядом ключевых сотрудников перекочевал в новую контору iRock Interactive. Следует отметить, что все сотрудники новой фирмы обладают солидным опытом игроделания. Они успели поработать в Interactive Magic, Hasbro, Electronic Arts, Red Storm, Westwood и поучаствовать в создании таких хитов, как сериалы X-Com, C&C, Civilization. RFEngine — полностью трехмерный движок с поддержкой скелетной анимации, детального текстурирования, неограниченных открытых пространств, динамических воды и тумана. Последнее особенно важно для игрового процесса. Облака служат не только украшением небосвода, но и маскировкой для вас или врагов.

Кроме трех кампаний для одиночного прохождения предусматривается и сетевая игра с поддержкой до 16 игроков. Никаких подробностей о модах (кооператив, дезматч и т. д.) не сообщается. Но одна деталь заставляет еще раз чертыхнуться в сторону игровых консолей. В версии Ozzy's Black Skies для PlayStation 2 будет предусмотрен такой веселый режим, как split screen. Убейте меня, но я не понимаю, почему его не хотят реализовывать для PC. При наличии на современных компьютерах шины USB не составляет труда повесить на одну машину не то что два, а хоть 128 джойстиков. А игра вдвоем на одном компе обладает совершенно особым очарованием, которое ей придает возможность голосом комментировать действия свои и оппонента. Можно, конечно, поставить рядом два компьютера, но это куда более сложное решение, чем режим разделенного экрана.



Игровой Оззи, конечно, значительно худее своего реального прототипа, но узнается сразу. И не надо придумывать личину для героя-злодея, сценический облик Осборна хорош сам по себе и почти не требует доработки.

Ozzy's Black Skies не претендует на звание эпохальной игры. В ней не будет глубины и проработанности сюжетной линии, сверхнавороченных графических изысков, а также каких-то жанровых поисков и откровений, но я очень надеюсь, что в ней будет настоящий драйв динамичного действия, подкрепленный мрачноватым великолепием музыки Оззи Осборна. Мне точно не захочется отключить звук в этой игре, скорее я сделаю его погромче. Надо лишь запастись хорошими наушниками. Почему-то большинству людей старше пятидесяти и почти всем девушкам не нравится тяжелый рок. Вот странные! MG

King Ozzy в версии клана Virtwyn. Кому как, а мне больше нравится более ранний облик с растрепанными патлами и сумасшедшими глазами. Да и музыку он в то время писал более интересную. Зато такому Оззи никто не предъявит обвинений в увлечении сатанизмом.





Анти-Фриз

Бокал: олд-фешен

Компоненты:

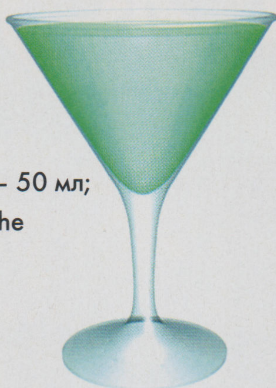
- водка Кремлевская — 50 мл;
- ликер Cream de menthe (green) — 50 мл.

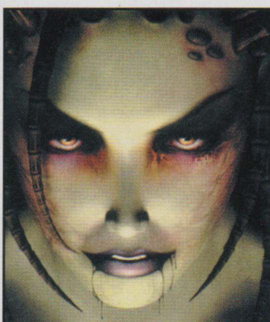
Украшения:

листочки свежей мяты

Комментарии:

состав коктейля соответствует названию (по вкусу)

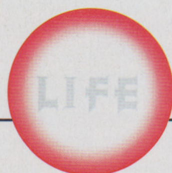




Что делать, если нет дома локальной сети, чтобы сразиться с друзьями в Diablo II? Если игра пройдена вдоль и поперек по несколько раз, а душа требует продолжения мясорубки? Если хочется испытать все прелести мультиплеера, но подаренная пролета-

Бросьте кости

Diablo &



Lady Alice

Речь вовсе не идет о генераторе компаний для Diablo II и даже не о новом expantion'е. Благодаря сотрудничеству компаний Blizzard и Wizards of the Coast, игроки получили в свои руки весь игровой мир, которым могут отныне распоряжаться в полной мере. При этом без малейшего участия компьютера. Diablo II перекочевала с экранов мониторов и «блинов» жестких дисков на бумагу questbook'ов и картон карт, превратившись в настольную игру. Причем не какую-нибудь, а соответствующую всем стандартам Dungeons and Dragons!

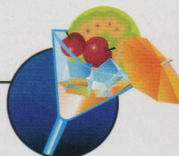
Не пугайтесь, если до этого вам ни разу в жизни не приходилось бросать на стол многогранные кости или разбираться в клинописи типа «AC:8; Level 2; To-Hit 19; Damage 1d6; Alternative Attack Lightning Ball 2d6; XP 120 ea.» быстро ознакомившись с прилагаемыми к игре материалами, вы научитесь играть в Diablo II D&D за какой-то час, а может быть, и раньше. Единственное, что в обязательном порядке потребуется от каждого геймера — это достаточно развитое воображение. В отличие от компьютерных реализаций игр, где все заранее предусмотрено и создано разработчиками, настольная RPG заставляет своих участников мысленно представлять себе все происходящее, ассоциировать себя со своим виртуальным воплощением в игровом мире — Героем. Никакого пафоса; просто так часто называют в настольных ролевых играх главных действующих лиц. Если слово вам не нравится, можете использовать другой не менее распространенный термин — чар (сокращенно от Character, то есть действующее лицо). Кроме того, нужно при помощи того же воображения переводить голые числа, записанные у вас на бумажке, в состояние вашего персонажа, или представлять себе только что снятый с трупа убитого врага Dagger of Quality 1d4+1 в образ холодно блестящего смертоносного кинжала. Вообще, вживание в игру чрезвычайно важно для настольных RPG, но не в меньшей степени это справедливо и для компьютерных игр. Разве вы никогда не пытались отклониться в *реале* от файербола, летящего в вашего героя в *игре*?

Но вернемся к нашему геймбоксу. Раскрыв его, вы обнаружите несколько необходимых для игры аксессуаров. Во-первых, это две книжки, одна из которых содержит правила и инструкции для начинающий игроков, а вторая — описание целой компании, которую вы можете разыграть при помощи Diablo II D&D (хотя на ней, само собой, возможности игры не огра-



риатом дружественного Конго в начале пятидесятых АТС пресекает любую попытку связаться с провайдером? Раньше мы просто погоревали бы, а потом начали бы послушно ждать выхода следующей части сериала, но сегодня у нас появился шанс принять участие в новых подземных приключениях и даже более того — сотворить свои собственные.

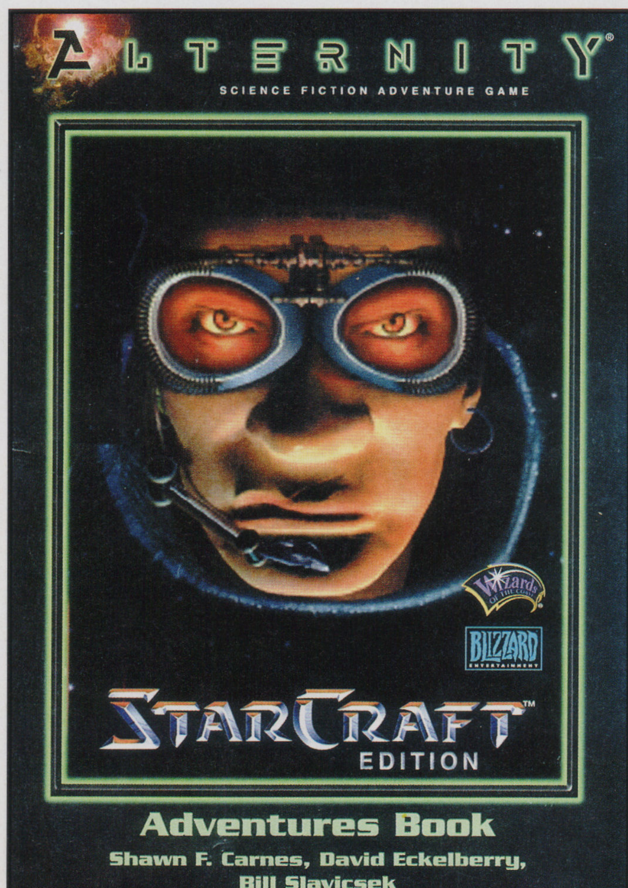






На пол StarCraft

Настольные продолжения компьютерных мегахитов



ничиваются). Далее, в коробке находится стандартный набор костей (четырех-, шести-, восьми-, десяти-, двенадцати- и двадцатигранные кубики), которые вам придется интенсивно метать, а также так называемый DM Screen — экран, которым Мастер будет отгораживаться от других игроков. Наконец, к игре прилагаются заготовки для составления карт подземелий, в которых и будет разворачиваться действие кампании. На этих же листах напечатаны круглые фишки для обозначения местоположения как героев, так и поджидающих их монстров, а также различных дополнительных объектов, например сундуков с сокровищами (или без сокровищ). Если вам повезло поиграть в прилагавшуюся к коробками Diablo II демоверсию настольной игры, то вы уже должны почувствовать большую разницу.

Сразу надо отметить, что в отличие от компьютерной игры в одиночку в Diablo II D&D делать просто нечего. Концепция настольных RPG подразумевает наличие, как минимум, двоих участников — Мастера и приключенца, причем нескольким активным игрокам ходить по подземельям намного интересней, чем одному. Мастер в свою очередь не может присоединиться к числу приключенцев потому, что только он знает всю изнанку истории, скрытые повороты сюжета и подсказки к загадкам. На самом деле на Мастере лежит еще масса обязанностей — он сам вынужден









всех пятерых типов героев, но портить их жалко, так что лучше обзавестись ксерокопией.

Как и в оригинальной Diablo II, героев у нас пятеро — Варвар, Паладин, Некромант, Колдунья и Амазонка. По своему профилю они остались примерно такими же, как и в компьютерной версии, то есть Амазонка предпочитает метать во врага дротики, а Некромант — якшаться с трупиками. Вместе с тем набор параметров, описывающих каждого из героев, заметно расширился и соответствует атрибутам обычного «настольного» персонажа. Сюда включаются следующие пункты:

♦ Level. В отличие от компьютерной игры, где прокачать своего героя до 20–30 уровня является задачей двух-трех дней, уровни в D&D растут намного медленнее. Достаточно сказать, что максимум, чего может добиться каждый из ваших героев,— это пятый уровень, и это притом, что начинает он не с первого, а со второго. Получение следующего уровня напрямую зависит от собранной экспы, но ее раздатчиком в Diablo II D&D является Мастер, и только ему решать, что полагается вашему герою за то или иное действие.

♦ Шесть базовых характеристик — сила, подвижность, телосложение, интеллект, мудрость и харизма — известны всем, кто хоть раз отдавал время игре, построенной на основе D&D. В настоящих ролевых играх параметры каждого из этих показателей определяются путем долгого метания костей (или подбора случайных чисел, если речь идет о компьютерной реализации), но в Diablo II D&D авторы лишили игроков этого удовольствия и наделили всех героев уже готовыми способностями. Изменить их вам уже не удастся. Так, например, Паладину положено иметь силу, равную 17, и интеллект, равный 10, в то время, как для Колдуньи эти же параметры равны 11 и 16 соответственно. Отметьте, что числа не изменятся по мере роста уровня героя, в отличие от таких «плавающих» характеристик, как количество пунктов жизни и маны или вероятность попадания в противника.

♦ Класс брони. Любители AD&D к этому привыкли уже давно, но для многих поклонников компьютерных RPG становится шокирующим открытие, что меньшие значения этого параметра соответствуют лучшей броне. Однако это так, и с этим придется свыкнуться (или понять, почему так происходит, хотя от игрока этого не требуется). Класс брони — сложный составной параметр; базовое значение его выдается персонажу «при рождении», но впоследствии его могут изменять различные модификаторы. Кстати, поскольку улучшение качества брони к меньшим числовым значениям у всех начинающих вызывает непонимание, в последней, третьей, редакции AD&D это изменено, и там броня «лучшеет» в сторону больших чисел.

♦ ToHit. Этот показатель прямо противоположен классу брони

отыгрывать все действия монстров, определять, какую добычу находят игроки на телах поверженных врагов или во встречающихся по дороге сундуках, а также общаться с приключенцами от имени разнообразных NPC. По большому счету тот, кто решил играть в Diablo II D&D за Мастера (другими словами, «вести игру»), должен сперва прочитать пару раз описание компании и составляющих ее квестов, чтобы не сбиваться во время приключения. Важно помнить: DM — не враг игроков, и не служит тайком самому Diablo. Он — нейтральный и объективный рассказчик, беспристрастно комментирующий происходящее на игровом столе.

Книжка с описанием правил — вещь полезная; впрочем, с ней вполне достаточно ознакомиться только будущему Мастеру, а потом рассказать собравшимся приключенцам о принципах ролевой системы по отношению к миру Diablo. Игрокам остается выбрать себе героя по душе (никто не ограничивает вас в выборе, если хотите пройти игру партией из четырех некромантов — милости просим) и взять соответствующую ему памятку. В Diablo II D&D ее называют Hero Folder, а на самом деле это не что иное, как обычный Character Sheet — краткая сводка параметров, присущих тому или иному персонажу, и полей для отметок об изменении состояния. В коробке с игрой присутствуют Hero Folder'ы для

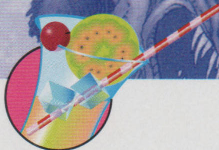
Сюжет игры

Сюжетная линия, которая лежит в основе Diablo II AD&D, отчасти пересекается с канвой событий, происходивших в компьютерной игре. Однако долгие странствия по морям и пустыням вам не грозят. Действие всей кампании разворачивается в небольшой горной долине неподалеку от многострадального Тристрама, в окрестностях оскверненного монастыря Незримого Ока; время действия практически совпадает с началом компьютерной хронологии. Чтобы не нарушать интригу повествования, я не буду пересказывать сюжет в деталях, достаточно отметить, что он по глубине своей схож с тем, который мы отслеживали в игре.

Кампания состоит из 6 основных миссий плюс еще одна, названная авторами нулевой — она служит для того, чтобы новички смогли освоиться с тем, как следует играть в настольные RPG. После прохождения последнего квеста в руках игроков окажется команда приключенцев, вполне готовая для перехода к другим модулям.







и призван показывать, какова вероятность того, что ваш герой сможет нанести повреждение противнику с нулевым классом брони (то есть не промахнется сам и сможет пробить доспех оппонента). По мере роста опыта ToHit будет улучшаться, то есть становиться все меньше.



♦ Жизнь и мана. Тут все просто и мало чем отличается от компьютерной версии. Поначалу и того и другого у вас будет немного, но по мере роста уровня показатели начнут постепенно расти, хотя и не так быстро, как в Diablo II.

♦ Saving Throw, или так называемый спасбросок. Этот параметр учитывается, когда надо проверить иммунитет персонажа к какому-то негативному внешнему воздействию, например после того, как он будет ранен отравленным оружием. У тех героев, которые относятся к «прирожденным» волшебникам, показатель фиксирован на довольно приличном уровне в 12, а у специалистов по бою он будет понижаться от уровня к уровню, хотя и не достигнет столь хорошего показателя.



♦ Скорость. Количество клеток на боевой карте, которое персонаж может покрыть во время одного-единственного хода. В Diablo II D&D все без исключения герои обладают одинаковой скоростью, равной 4.

Обратите внимание на последний параметр. Действительно, все бои в игре будут происходить в пошаговом режиме (как того и требуют законы жанра), а также визуально отображаться на разграфленной карте. Более того, открою вам страшную тайну: вообще *все* приключения, заложенные в базовую компанию игры, разворачиваются на клетках карт подземелий, а прохождение будет представлять собой практически одну непрекращающуюся боевку.

Ветераны ролевых похождений могут при этих словах презрительно сморщиться, но, извините, перед нами Diablo II D&D, а не Myst D&D, который, думается, выглядел бы совсем по-другому. К тому же бой в игре реализован без каких бы то ни было уступок на неподготовленность приключенцев или то, что это их первый опыт в мире настольных RPG. Походовый режим комбата подразумевает наличие стратегического момента, а наличие живых товарищей — возможность взвешенного командного хода к игре. Например, вам не возбраняется выбрать себе командира, который будет отдавать приказы всей партии во время боя, однако ничто не помешает любому приключенцу ослушаться этих приказов и взять инициативу в собственные руки или вообще перейти на сторону противника. Впрочем, в последнем случае DM'а можно только пожалеть, а прохождение кампании максимально усложнится.

Излишняя свобода — враг народа

В геймбоксе Starcraft Alternity, помимо свода правил и описания модуля кампании для Мастера, приложены еще и character sheets для набора героев... Ого! Оказывается, создатели игры решили все за нас: если в Diablo II D&D мы были вольны в определении имен своих героев (а также количества однотипных персонажей в партии), то в этой игре нам предлагают готовых персонажей. Четверо из них люди, по одному на специальность: десантник, техник/медик, диверсант и пилот. Далее следуют трое протоссов — двое храмовников и один воин. Замыкает список золотоглазая и змееволосая девушка-мутант, получеловек-полузерг. Любители орков, Харконненов и прочих братьев во Ноде, можете рыдать: за зергов поиграть в Starcraft Alternity вам не дадут.

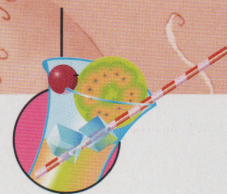


Итак, сам комбат представляет собой последовательность фаз, во время каждой из которых активен только один игрок (или монстр, отыгрываемый Мастером); остальные участники схватки наблюдают за происходящим и высказывают свои комментарии, но никак не вмешиваются. Например, чтобы передать товарищу лечащую мензурку, вашему герою потребуется потратить весь свой ход, а сделать это на его ходу не удастся. Впрочем, если такая необходимость возникнет, он сам может взять ее у вас из поясной сумки. Но не выпить! На лечение ему потребуется еще один ход, и это нагляднейшим образом иллюстрирует железное правило Diablo II D&D: один ход — одно действие. Редким исключением является способность Варвара производить до трех атак за один ход, но для этого ему придется активировать соответствующее заклинание, на что он будет вынужден потратить свою фазу.

Перед началом боя вам надо кинуть кость, чтобы определить, чья сторона имеет инициативу — ваша партия или свора монстров. Далее, такую же проверку придется проводить после каждого раунда (то есть последовательного завершения хода всеми участниками обеих сторон). Комбат заканчивается в тот момент, когда одна из противоборствующих групп полностью погибает или скрывается с поля боя, что тоже допустимо. Масштаб сражения меняется от миссии к миссии — поначалу вы будете встречать одного-двух противников в маленькой комнатке размером примерно 4×4 клетки, а ближе

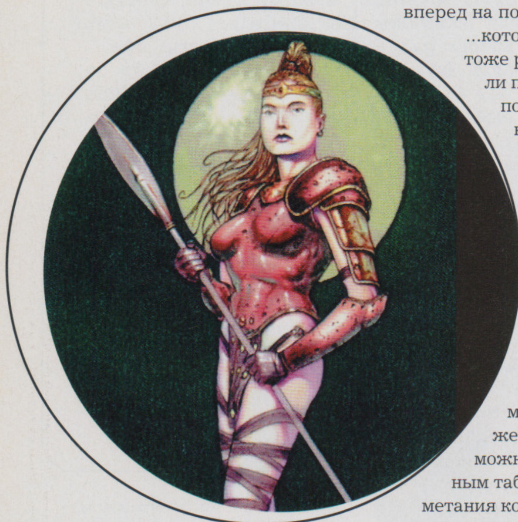






к концу кампании станете попадать в просторные залы с десятком монстров. Вот тут-то придется уже попотеть!

Впрочем, одним потом вы вряд ли отделаетесь. По мере роста мастерства ваших героев им будут встречаться все более и более опасные противники, так что зачастую



придется проливать свою кровь. Более того, у каждого приключенца есть вполне осязаемая вероятность погибнуть во время боя. Что же последует потом? Очередная неожиданность для тех, кто привык к положению вещей в компьютерной игре, но на этот раз неприятная. В Diablo II D&D смерть означает именно смерть и ничего другого. То есть будучи проткнут вражьими рогами, изодран на кусочки когтями монстров и пережеван недружелюбными челюстями, ваш герой не очнется у последнего waypoint'а с легким головокружением. Смерть в мире D&D — событие окончательное и почти бесповоротное. Почему почти? Потому, что соратники вашего персонажа, скорее всего, возьмут его бездыханное тело и отнесут к тому, кто владеет силами оживления, могущественному жрецу или волшебнику. Но с такой же вероятностью труп может быть оставлен на поле боя, и душа героя устремится по направлению к мирам Planescape... Но это уже совсем другая история.

В промежутках между схватками приключенцы занимаются другими неотложными делами: обшаривают трупы убитых врагов, вскрывают сундуки и взламывают запертые двери. Зачем? А все потому, что, как и в компьютерной игре, в Diablo II D&D без денег далеко не уйдешь (скорее всего, до ближайшего кладбища). А где взять средства на покупку лекарств и ремонт оружия? Только на поле боя. При желании Мастер может выставить вашу партию как группу наемников и определить жалование, но такой подход редко когда практикуется. Поэтому — вперед на поиски сокровищ!

...которыми в свою очередь тоже распоряжается DM. Если по сценарию полагается поставить в ту или иную комнату сундук, то определяется только его местоположение, но никак не начинка. То же самое относится и к большинству трупов монстров (хотя бывают случаи, когда находка жестко определяется, например если это квестовый предмет). Определить, что же находится внутри, можно только по специальным таблицам и при помощи метания костей. Происходит это следующим образом. Допустим, ваш некромант подошел к сундуку и открыл его крышку. «Что я вижу внутри?» — задает он вопрос Мастеру.

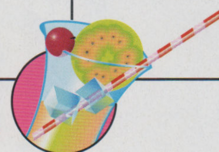
Тот бросает двадцатигранник. Если выпало число от единицы до десяти, то внутри находится золото. Следующий бросок определяет их примерное количество (то есть сколько других костей надо кинуть для точного числа). В случае максимального везения герою достанется 36 монет. Однако если при первом броске выпало число более 10, то это значит, что вам достанется какой-то предмет (обычный в диапазоне от 11 до 16 и магический, если выпадет больше). Но это только начало процесса идентификации находки! Теперь Мастер смотрит на уровень того подземелья, в котором вы совершили находку, и в очередной раз мечет злополучный кубик, а затем определяет по таблице тип находки — кожаная ли это кепка в помятом состоянии или двуручный меч. А с магическими предметами все еще сложнее! Как вы помните, в Diablo II для их обозначения используется система префиксов и суффиксов, по которым можно определить особые свойства оружия или доспеха; примерно такая же схема существует и в Diablo II D&D, хотя по сравнению с богатством выбора оригинальной игры список стал заметно короче. Кроме того, напрочь пропали кольца и амулеты, которые делали жизнь геймеров намного проще. Не нашла

Alternity
Science Fiction Roleplaying Game
Gamemaster Guide
by Richard Baker and Bill Slavicsek



d20





За червяков сыграть вам не дадут!

Сюжет Starcraft Alternity повествует о борьбе союзного флота с полчищами зергов в одной отдельно взятой звездной системе. Размещенные в ней орбитальные станции служат для разведки и дозаправки боевых кораблей, а находящиеся на поверхности одной из планет древние протосские руины представляют определенный интерес для ученых. Незадолго до начала кампании система перешла в руки (сиречь в когти и щупальца) зергов, и вашим приключенцам предстоит провести ряд точечных операций, которые подготовили бы почву для контрудара. Однако на деле все оказывается гораздо сложнее, и, кроме монстров всех мастей, отряду придется столкнуться с группой протоссов-предателей, готовящих втайне от всей вселенной свои чудовищные ритуалы...



Настольные игры по следам компьютерных

Не думайте, что Diablo II D&D — уникальный и неповторимый продукт. Постепенно стирая границу между компьютерными и настольными RPG, Wizards of the Coast, похоже, готовит целую серию подобных «межплатформенных» игр. Другой безусловный хит компании Blizzard — Starcraft — тоже обрел двойника в бумажно-настольном виде. Довольно странно, не так ли? Starcraft не имеет ничего общего с жанром fantasy, на который опираются AD&D-сеттинги, к тому же это чистой воды стратегия, а не ролевая игра.

Именно поэтому для реализации бумажного Starcraft'a Wizards of the Coast обратились к другой ролевой системе, на которую компания имеет права, а именно Alternity. Про различия между ней и AD&D было сказано в свое время уже немало, сейчас же достаточно подчеркнуть, что создавалась она изначально в расчете на научно-фантастические в первую очередь техногенные сюжеты. Поэтому космические баталии Starcraft идеально вписываются в рамки Alternity. Что же получается в итоге? Пошаговый комбат, смесь ролевой игры с тактическим симулятором вроде X-COM. Кстати, тоже ведь достойный кандидат на перевоплощение в бумажном виде; может быть, если свет увидит хотя бы одно удачное продолжение этого сериала, Wizards of the Coast подсуетится и получит права на его игровую вселенную?



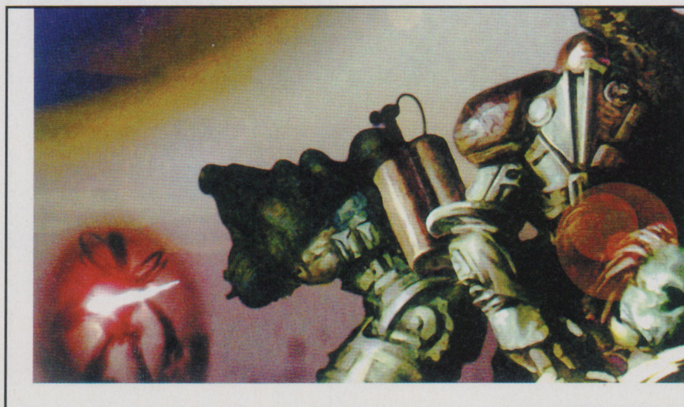
своей реализации в настольной версии игры и идея с «сокетными» предметами и вставляющимися в них драгоценными камнями. Зато, как и следовало ожидать, магическая находка не сразу открывает владельцу свои тайны (пусть даже Мастер и знает ее). Придется либо воспользоваться свитком с заклинанием идентификации, либо отправляться в деревню к местной знахарке.

Кстати, о деревне. На протяжении всей кампании поселение Waystruck будет служить для вас базой: здесь можно переночевать в безопасности, получить лечение в местном храме или посетить кузницу, где, как и водится в Diablo, совершаются все операции купли-продажи, а также приценка к экипировке. Никаких альтернативных торговых точек правила не предусматривают, но это опять-таки зависит от того, насколько точно DM собирается придерживаться условий сеттинга. Другой вопрос — о ценах на товар. Так как Diablo II D&D застыла где-то посередине между настольными RPG, где награбленное добро приходится таскать на себе неделями, и компьютерными играми, где походы «подземелье-барыга» занимают до 90 процентов игрового времени, то на какой-то доход от продаж металлолома рассчитывать все же можно. В книге правил есть сводная таблица, в которой Мастер может найти расценки практически на любой вид товара, пользующегося спросом у приключенцев; ассортимент же лавки остается на dm'овской совести. Схема купли-продажи осталась прежняя: кузнец принимает товар за половину цены, отдает за полную и не торгуется.

Все это справедливо в том случае, если ваш Некромант действительно раскрыл сундук и вынул оттуда что-то ценное. Но Мастер может решить, что ваш герой слишком криворук, чтобы совладать с замком, или недостаточно силен, чтобы сбить его топором. В компьютерной игре, как вы помните, ничего подобного не встречалось. А в Diablo II D&D вам придется подтвердить свои способности выполнить ту или иную операцию, причем проделывать это придется довольно часто, за исключением разве что самых тривиальных операций. Проверка осуществляется при помощи тех же костей. Например, если DM задает коварный вопрос: «А не валится ли ваша партия с ног от усталости?», то все игроки бросают кубики и сравнивают полученное значение с показателем Constitution. Чтобы пройти испытание, надо получить число, которое меньше или равно вашему базовому показателю.

Рано или поздно, но прилагаемая к Diablo II D&D кампания будет пройдена. Что делать дальше? Да что угодно! При помощи заготовок подземелий можно выстроить сколь угодно сложные конструкции, населенные новыми монстрами. Так как к концу приключения герои наберут достаточно опыта, то Мастеру есть смысл приготовить для них более долгую и сложную кампанию в мире Diablo, или же попробовать адаптировать к нему какой-нибудь другой модуль из числа общедоступных. По большому счету вы будете ограничены только силой вашего воображения.

Надо сказать, что выход Diablo II D&D вызвал немало пересудов в сообществе игроков. По сути дела, впервые классическая ролевая система обратилась к компьютерной игре за исходным материалом для составления кампании. Если мы посмотрим назад, то увидим, что большинство наиболее популярных CRPG основываются если не на ка-





d12



d10



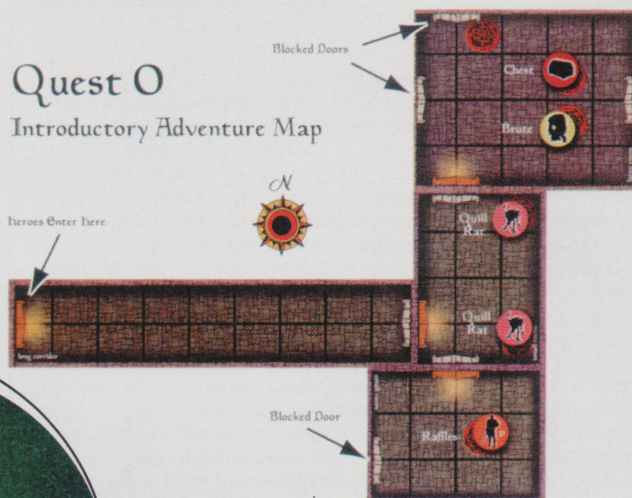


ком-то сеттинге (как, например, все семейство Baldur's Gate со товарищи, действие которых разворачивается в AD&D-мире Forgotten Realms), то уж точно на готовой системе (Fallout и GURPS в качестве нагляднейшего примера). А вот в случае с Diablo II D&D все традиции попраны. Мало того что вместо серьезного сюжета, который был бы интересен и воинственным приключенцам, и тонким эстетами от ролевого мира, основой сеттинга выступает практически голая рубиловка (чему, впрочем, бурно обрадовались заядлые манчкины), так еще и каноны ролевой системы пришлось подкорректировать. Напомним, что и классы героев Diablo II D&D заметно отличаются от классических, и монстры в этом мире совершенно «самопальные», которых вы не обнаружите ни в одном, даже самом толстом компендиуме. Неудивительно, что многие опытные ролевики восприняли игру в штыки, причем в большинстве своем даже не попробовав ее назубок.

И совершенно зря. Думаю, я не открою страшной военной тайны, если расскажу, что же представляет собой Diablo II D&D на самом деле и зачем было выпускать ее в свет. Официальная позиция Wizards of the Coast — поддержка раскрученного лейбла, ориентация на миллионы пользователей, которые уже приобрели компьютерный вариант оригинальной игры (а также разнообразных ее аддонов). Что ж, решение очень правильное и своевременное; коммерческий успех этой коробке гарантирован, да и новые сеттинги на основе Diablo, если компания сподобится их выпустить, тоже будут раскупаться. Не будем забывать, что Wizards of the Coast, как никто другой, чувствует веяния рынка и практически не ошибается в своих решениях — чего стоит только своевременная покупка всех прав на Pokemon или наличие в своем арсенале ролевой системы по Star Wars, еще одного сверхпопулярного лейбла.

Но это только видимая причина появления на свет Diablo II D&D. На самом деле прицел у «Волшебников» куда как глубже и серьезней. Посмотрите, как выполнены все материалы, входящие в рассматриваемый нами геймбокс. Повторяющиеся в десяти местах инструкции по метанию костей, расчету параметров действий, порядку ведения комбата, советы Мастеру по общению с игроками... На кого рассчитана игра, и что она напоминает? Ответы прозрачны: целевая аудитория Diablo II D&D — геймеры, никогда прежде не сталкивавшиеся с настольными ролевыми играми, а ее форма — это интерактивный учебник по D&D-системе! Значит, истинное назначение игры — приобщение к классическим RPG огромной аудитории компьютерных игроков (а в случае с Diablo речь идет о миллионах пользователей)... Вы помните, кому принадлежат права на большинство популярных ролевых систем, в том числе AD&D? Правильно, тем же самым Wizards of the Coast. Так что если возней с костями и Character Sheet'ами заинтересуется хотя бы один из ста поклонников Diablo, то клиентура «Волшебников» заметно увеличится, причем к взаимному удовольствию.

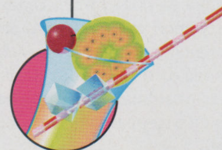
Кстати, именно этому моменту посвящен небольшой раздельчик в брошюре с правилами для Diablo II D&D. Он так и называется «А что дальше?», и рекомендует игрокам обратить внимание на другие продукты компании — базовые наборы AD&D, справочники для DM'ов и даже конкретные сеттинги. В частности, советуется попробовать свои силы в Forgotten Realms — и неспроста, ведь этот мир, как никакой другой, подходит для начинающих игроков. А дальше... Мало кто по своей воле расстается с увлекательной вселенной ролевых игр! MG





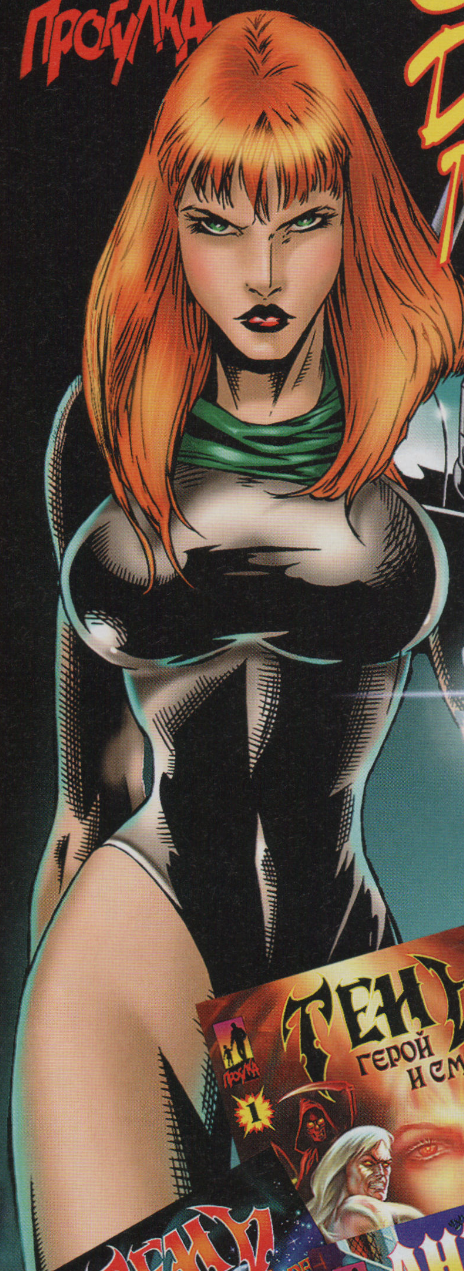









ПРОГУЛКА




АНЖЕЛА
ДАР ОДИНОКОГО АНГЕЛА
АНЖЕЛА
СТОЛКНОВЕНИЕ С ТЬМОЙ
MEGA GAME рекомендует
MEGA GAME рекомендует

МЕГАХИТ

Страшное время лето. Как правило, жара не позволяет господам издателям заниматься своим любимым делом — издавать игровые продукты. Они лежат себе и думают: «Ну вот еще, будем мы тут по такой жарище суетиться — диски штамповать... Все равно у нас их сейчас никто не купит, а если мы их в сентябре выпустим, это поможет саботировать начало учебного процесса... А мы пока лучше в теньке посидим!» И действительно, дети, возвращаясь из домиков в деревнях, где им уже начинало плохеть от обилия солнца, сметаны и кефира, садились за свои тусклые мониторы и играли весь сентябрь, забросив учебу. Но это было раньше — в этом году солнышко добралось и до тенька, где толпой сидели издатели. Поэтому, нарушая все законы природы, посреди лета вдруг появилось немало игр, заслуживающих помещения в данную рубрику. Почему мы выбрали именно эти? А вот попробуйте догадаться сами! Господи, а что ж это в сентябре будет-то? Неужто дети учиться начнут? Свежо предание, да верится с трудом...

Количество, перешедшее в качество

Количество, перешедшее в качество

Рождественский Дух Прошлого

Паспорт

Emperor: Battle for Dune

Жанр: стратегия в реальном времени

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Westwood



http://westwood.ea.com

Системные требования:

Процессор: Pentium II 300 МГц

RAM: 128 Мбайт

Video: 3D-ускоритель

Некоторое время назад (приблизительно года этак три) я неожиданно понял, что перешел из категории активных игроков в категорию игроков «в возрасте». Я смотрел на цветные и все из себя двенадцать раз отрендеренные игрушки, которые пачками появлялись в магазинах, смотрел на пионеров и неофитов, которые сладострастно икали, глядя на очередную, совершенно клиническую поделку, которая зато по минимуму требует 128 мегабайт оперативной памяти, после чего, даже если и запускается, то тормозит безбожно. То ли игры становятся красивее и хреновее одновременно, то ли я старею. Честно сказать, не знаю. Несколько раз меня, что называется, «цепляли» игры, которые являлись бледными подобиями знаменитых хитов прошлого. Я честно отыграл в Dune 2000, старательно пытался поиграть в Z2 (кстати, так и не смог), но как-то это все было неправильно. Душевности им не хватало.

В общем, в тот момент, когда меня начали подбивать на написание статьи по третьей «Дюне» я, честно говоря, согласился сразу, но сделал это исключительно по привычке. Только через часок-другой до меня дошло, что я обрек себя на разбирательство в очередной игре от Westwood, которая, скорее всего, собрала все недостатки предыдущих частей сериала и растеряла остатки достоинств.

Однако жизнь постоянно вносит коррективы в наше существование, и этот случай не стал исключением. К моему искреннему и неподдельному удивлению, игра поначалу показалась мне неплохой. Еще через некоторое время я решил, что она хороша. Еще немного позже я был готов уже впасть в некие отвлеченные эстетствования, однако вовремя одумался, ибо ни одна из таких попыток, совершенных ранее, к успеху не привели. Поэтому по возможности я постараюсь быть объективным в своем рассказе об этой нетривиальной игре.

Для начала положено сказать несколько слов о сюжетной линии, которая присутствует в игре. Но это только полагается сказать несколько слов, а на самом деле рассуждение будет довольно развесистое, ибо сюжет в данной стратегии играет значительно более серьезную роль, нежели в предыдущих играх сериала.

В общем, для того чтобы ситуация прояснилась и при этом не тратить на рассказ о хитросплетениях в мозгах сценаристов игры полжурнала, с вашего позволения, я попытаюсь описать характерные моменты сюжета на примере Дома Харконнеров.

Начинается все с того, что вам показывают всю сложность ситуации, которая успела сложиться к настоящему моменту в империи. Императора завалила злобная бабища с помощью отравленного ногтя, порядка на местности сразу стало меньше, и опять в который раз надо установить порядок на Дюне, где фримены разбушевались.

Допустим, вы поступили на службу в Дом Харконнеров, к самому барону, — толстому, злобному товарищу с совершенно нереальным парадным костюмом. У барона есть два сына, которые терпеть не могут друг друга, ну а папу просто спят и видят, как бы замочить. В скором времени старшему сыну (кстати, надо заметить, совершенному дебилу) удается втереться в доверие к отцу и отравить его. Однако младшему (который, конечно, сволочь и негодяй, но хоть с головой на плечах) подобная ситуация не нравится, поэтому вы оказываетесь перед выбором — кого поддержать? Старшего, который в данный момент на коне,

но соображает не очень, или младшего, у которого серьезные проблемы, но хоть поведение предсказать можно. Сделав свой выбор, вам придется отстаивать его до конца. Забегая вперед, скажу, что я решил поработать под началом младшего ребеночка, и не пожалел ни разу.

Надо ли говорить, что сделанный выбор влияет, мягко говоря, на очень многое в игре, главным образом на систему распределения миссий, о которой мы с вами сейчас и побеседуем.

Во всех предыдущих играх серии переход из миссии в миссию был прост, как мычание недоеной коровы, — победил всех гадов на отдельно взятой карте, перешел на следующую. Усе.

Теперь все значительно сложнее. Начнем с того, что схематическая карта мира представляет собой диск, поделенный на три части. Одна, естественно, принадлежит Харконнерам (цвет красный), вторая — Атрейдесам (цвет синий) и третья, как написано на сайте Westwood, — «загадочным Ордосам» (хотя загадочности в них столько же, сколько в пьяной вороне на банкете, чайник в манной каше, а так — ничего особенного). Цвет территории Ордосов зеленый.

Если раньше карта просто тупо закрашивалась в цвет вашего дома по мере развития победоносной кампании под вашим же чутким руководством, то теперь, для начала, надо выбрать одну из нескольких (бывает и десяток) возможных миссий. Все они очень сильно различаются как по содержанию, так и по сложности, о чем всегда честно предупреждают в описании к каждой из них.

Продолжаем. Периодически, после того как вы с трудом завершили очередную миссию, выясняется, что какие-нибудь непонятные Атрейдесы атакуют с таким трудом завоеванный вами сектор. В таком случае есть два варианта действий: во-первых, можно наплевать и забыть, отправившись завоевывать следующий сектор. Однако у этого выбора есть недостаток, он заключается в том, что после завершения следующей миссии вы, скорее всего (но не обязательно), обнаружите, что вышеописанный сектор занят врагами и его надо опять в поте лица отбивать. В случае вашего согласия на защиту данной местности, вы в самом начале миссии уже получаете более или менее нормальную базу, что дает некоторое (зачастую умозрительное) преимущество над врагами.

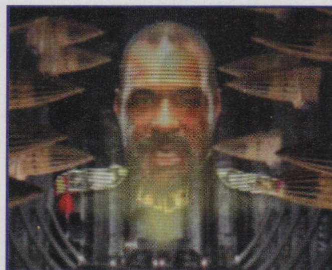
Идем дальше. На карте секторов можно увидеть предполагаемые направления атаки противника, состав которого, кстати, не ограничивается враждующими домами (но об этом позже). Также на карте схематично обозначены ваши резервы, которыми вы можете управлять, перемещая их в сектор, требующий, по вашему мнению, дополнительных ударных сил. Пренебрегать этим не стоит, ибо иногда отвоевать сектор во второй раз бывает значительно сложнее, чем в первый.

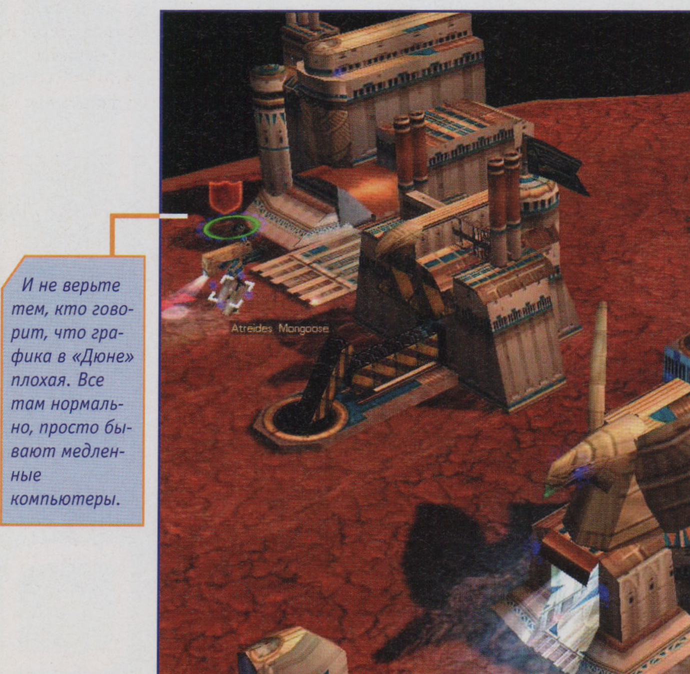
Грубо говоря, в тот момент, когда вы начинаете игру, неизвестно,

О «Дюне» вообще

Специально для тех товарищей, которые на огонек заглянули недавно и не в курсе, почему все так суетятся, рассказываю популярно. В далеком-далеком году компания Westwood выпустила игру под названием Dune 2. Естественно, еще раньше была просто Dune, но она не имела никакого отношения к славному клану стратегий в реальном времени, поэтому в контексте данной статьи нас не интересует, несмотря на то, что сам по себе этот квест был в общем-то довольно занятен. Но не о том речь. Dune 2 стала первой стратегией в реальном времени, которая получила широкое распространение. В нее играли тогда все (и, кстати, никому не приходило в голову плеваться по поводу стандартного разрешения экрана 320x200 или напрягаться из-за того, что за один раз можно было дать команду только одному юниту (опции «выделить группу» тогда еще просто не придумали). Несмотря ни на что, игра получилась обалденная. Сюжет игрушки был взят из известного одноименного литературного произведения, которое само по себе в общем-то вызывает сомнения в его ценности для нашей цивилизации. (Не у всех, конечно, но иногда вызывает. — *Прим. ред.*)
Игрушка получилась просто шикарной (ну хотя я уже об этом говорил). В общем смысл игры заключался в следующем: где-то в галактике есть планета Арракис. На этой планете есть очень много песка и несколько меньше полезного продукта под названием спайс. Этот самый спайс дает возможность человечеству путешествовать между звездами, поэтому спрос на него все держится на определенном, можно сказать, запредельном уровне. Естественно, сразу же появились желающие добыть денег и власть за счет потребителей спайса. Назывались эти желающие Домом Харконнеров, Домом Атрейдесов и Домом Ордосов, за один из этих домов и предстояло воевать игроку.







И не верьте тем, кто говорит, что графика в «Дюне» плохая. Все там нормально, просто бывают медленные компьютеры.

сколько именно миссий вам придется пройти, какие они будут и в какой последовательности их надо выполнять. Подобная система распределения заданий лично мне показалась очень интересной и, не побоюсь этого слова, перспективной. Согласитесь, что линейные, как грабли, последовательности заданий в RTS уже успели несколько поднадоесть, если не сказать сильнее.

И вот наступил тот момент, когда мне придется, рискуя навлечь на себя гнев несогласных товарищей, сказать несколько слов об AI или, иначе говоря, об искусственном интеллекте, который присутствует в игре. С одной стороны, он не то, что являет собой Спинозу, но и до уровня Шарикова компьютерный оппонент с более или менее переменным успехом старается не опускаться. С самого начала игры приятно порадовало поведение леталок, которые таскают харвестеры. Они ведут себя достаточно осмысленно и пробок практически не возникает. Даже если смена курса харвестера произошла по вине игрока (ну допустим, вы дали ему команду срочно сваливать со спайсового поля, так как к нему ползет толпа фрименов), вам не придется, обгрызая ногти, ждать, пока медлительный спайсосборщик доползет до базы. Сразу после отдачи команды к харвестеру прилетит бодрая леталка (естественно, если их посбивать враги не успели) и уволочет харвестер куда надо.



Вот это то, что называется сложной ситуацией. Вроде бы все было хорошо, а тут вдруг такая засада. И самое противное то, что подобная ситуация означает хану, окончательную и бесповоротную. Проиграли, что ж делать...





Поведение вражеских войск попрежнему нельзя назвать глубоко продуманным, но по крайней мере танки в стены не упираются и в состоянии объехать скопление солдат. Немного странно ведут себя лишь боевые самолеты Атредесов — периодически их пробивает на то, чтобы приземлиться в самом неожиданном месте, например перед большим скоплением вражеских танков.

А вот с алгоритмами развития базы у компьютера не очень. Он почему-то категорически не любит строить здания на замену разрушенным и делает это только в самых крайних случаях. Зато более или менее грамотно распределяет войска по территории базы, то есть таких ситуаций, какие случались в Dune 2000, когда приезжаешь к компьютеру на базу, а весь личный состав охраны тусуется где-то на дальнем ее конце и совершенно не обращает внимание на твое, прямо скажем, хамское поведение на этом. Ну все равно им было — что уж тут поделаешь.

Теперь все не так, теперь при попытке расстрелять любое здание (кстати, такие попытки обычно завершаются успехом, ибо здания стали какими-то хлипкими по сравнению с оными в предыдущих частях сериала. Возможно, мне это только показалось, но тем не менее) значительная часть персонала базы сбегается к нему и начинает активно наезжать на атакующих. Периодически наезды оканчиваются успехом.

О дюниных подобиях

Следующей игрой из знаменитой Westwood'овской серии стратегий стала незабываемая, одиозная, красивая, элегантная и спорная Command&Conquer. Игрушка была, мягко говоря, крайне качественной. В ней было хорошо все (не считая спорного, по мнению некоторых товарищей, баланса сил сторон). Другой вопрос, что действие там разворачивалось не на Арракисе, а на Замле. Ситуация была следующая: Земля попала в метеоритный дождь, на нее нападала куча разных ошметков, среди которых был и тибериум — минерал, крайне вредный для здоровья, но интересный по всем остальным своим характеристикам.
На фоне этой неблагоприятной экологической обстановки началась война между братством NOD и Глобальной оборонной инициативой, организацией очень похожей на НАТО.
Несколько игр, которые Westwood выпустила после C&C были сделаны по мотивам противостояния Союзников и Советов. Какие-то из этих игр были более удачными (Red Alert), какие-то — менее (Red Alert 2), но дела это не меняет.





рищ с винтовочкой, бестолково мечущийся под шквальным огнем противника.

С юнитами, вернее, с их количеством и разнообразием в Emperor: Battle for Dune полный порядок. Их много, они более или менее осмысленные, процентов 90 из них действительно стоит использовать. У некоторых юнитов есть два режима действий — наступательный и оборонительный. Например, пехота Атредесов в случае каких-либо сложностей может резко закопаться в почву и вести огонь из своеобразного одноместного дота, повысив тем самым свой оборонительный потенциал.

Для придания еще большего разнообразия составу ваших войск хитрая Westwood ввела в игру так называемые фракции в количестве пяти штук. Фракции следующие: Ix, Tleilaxu, , Fremen, Sardukars и Spacing Guild. В процессе игры вам придется поработать со всеми фракциями по очереди, но наиболее осмысленная из них, на мой взгляд, — это фримены. По крайней мере эти товарищи хоть пехоту умеют с большого расстояния расстреливать, а остальные... Ну так, на любителя.

Очень серьезно отработан баланс сил в игре. Про толпу пехоты, которой проходилась практически любая миссия во многих предыдущих частях сериала, придется сразу забыть. Ракетные танки отлично работают против бронетехники, но из-за длительности времени, необходимого для перезарядки, совершенно неэффективны против пехотинцев. Пехота может многое, но пара танков передавит 80 процентов крупного отряда, прежде чем с ними удастся что-либо сделать. Про самолеты, от которых способен отстреляться далеко не каждый юнит, я вообще молчу. Мораль: если вы создаете войсковую группировку, то формировать ее надо осмысленно, ибо велик шанс, что компьютер, увидев вопиющую однородность вашей армии, пришлет парочку именно тех юнитов, против которых ваши бравые вояки бессильны. Я таким образом однажды потерял штук 20 дорогостоящих танков — просто прилетели два самолета и все...

Несколько удивило поведение фрименов и сардукаров (некогда имперской пехоты). Теперь, появившись на карте, они зачастую дружною толпою убегают в дальний ее угол и там тихонько втыкают до самого конца миссии. Или наоборот — иногда в них просыпается желание на людей посмотреть да себя показать, и тогда эти бравые ребята сломя голову мчатся через всю карту, и в количестве 5 (пяти) штук атакуют танковую колонну, состоящую из 40–50 машин.

Но в целом (подчеркиваю — в целом, если придираться к частностям, то можно вообще компьютерные мозги растоптать и выкинуть) впечатление AI производит неплохое. Несмотря на очевидные ошибки, играть с ним интересно, так как компьютер в случае чего всегда готов компенсировать свою очередную глупость засылкой дополнительных сил из-за пределов карты. Разумеется, и вам тоже полагаются подкрепления, но на самом деле на них, особенно в середине или конце миссии, я бы рассчитывать не стал, ибо высаживают их довольно часто прямо перед основной группировкой сил противника и к тому моменту, когда понимаешь, что происходит, от десятка танков и взвода солдат остается какой-нибудь полудохлый това-







А вот этот парень — Ордос. Я, когда это увидел, аж напрягся: а вдруг, если за Ордоса играть, то таким же станешь? Поиграл — вроде нет, шланги пока из чайника не свисают.



В наборе зданий принципиальных изменений не произошло (разве что добавились здания, в которых помещаются фракции), а вот возможностей для их апгрейда стало заметно больше. Отныне, к примеру, апгрейдится завод по переработке спайса, и с каждым новым апгрейдом у него появляется новый пандус, где может разгрузиться харвестер. Это гораздо удобнее, чем заставлять столь ценную местность кучами заводов — фактически двух по три раза отапгрейженных зданий хватает за глаза, чтобы

штатный десяток харвестеров без дела не стоял. Учтите, что количество леталок вычисляется по формуле «количество харвестеров +2», в противном случае возможны перебои с доставкой.

Главное — это быстро разобраться, какие здания апгрейдить стоит и в какой степени, иначе можно все деньги просадить на бестолковые усовершенствования.

Как я погляжу, народ уже успел поругать Westwood за то, что она сделала трехмерную стратегию. Правда, претензии у всех какие-то странные: стонут, дескать, что могли бы и «покрасивше» сделать. А по мне и так нормально...

Отличные проработанные движения юнитов, красивые здания, крайне приятные ландшафты и симпатичные взрывы. Жалко только, что трупы и обломки исчезают практически сразу, но, видимо, это сделано для того, чтобы не тормозить и без того обалдевающую от такой нагрузки систему.

А вот системные требования у всей этой красоты немаленькие.





Честно говоря, мне сложно представить себе машину, на которой бы все это богатство красок не тормозило при максимальной детализации и на высоких разрешениях, но инстинкт мне подсказывает, что это должно быть нечто вроде P4 1ГГц, 256 Мбайт памяти и GeForce3... А вот для того, чтобы поиграть в разрешении 1024X768 со средней детализацией и высоким комфортом, вполне должно хватить P3 500 со 128 Мбайт памяти и какой-нибудь там GeForce 2 MX. Ну в общем — приемлемо.

А вот со звуком и музыкой, как обычно, все более чем нормально. Westwood достигла совершенства не только в создании видеороликов, но и успела, как следует, отточить композиторские возможности своих сотрудников. Слушать музыкальные темы, предложенные создателями игры — это одно сплошное и непрекращающееся удовольствие. Рекомендации лучших собаководов!

Но вернемся к видеороликам. Они обалденные. Westwood в течение многих лет тренировалась в изготовлении видеовставок к своим играм и в конце концов достигла на этом поприще если не совершенства, то некого состояния, очень близкого к нему. Каждый персонаж — это отдельная законченная роль, сыгранная с душой и здоровым юмором. Качество видео — без претензий вообще. Конечно, не DVD, но максимум из того, что бывает на других распространенных носителях. Клево.

В общем, могу сказать, что мне игра понравилась, причем сильно. Конечно, можно часами искать в ней недостатки, успешно находить их, а потом говорить, что Westwood — козлы и ничего делать не умеют. Но это не так: компании просто наконец удалось сделать игру, которая полна всевозможных современных нововведений, и при этом сохраняет дух самых первых игрушек серии, кстати, во многом за счет того, что все эти нововведения строго дозированы, потому и не портят игровой процесс. Играть в Emperor: Battle for Dune просто интересно и, что немаловажно, комфортно. А если в игре соблюдены эти два условия, то она уже может считаться безусловно интересной.

То есть мегахитом. MG

И снова о «Дюне»

И тут появилась Dune 2000. Ой как ее ждали. Это был просто какой-то кошмар и беспредел, тщательно подогреваемой расчетливой Westwood. Весь Internet был плотно завешан баннерами с названием игры, обещаниями возродить тот самый геймплей, который был в первой Dune (то есть во второй — ну вы меня поняли!). И какое же это было разочарование, когда она появилась в продаже.

Игра получилась просто никакая. Вроде бы все так, как надо, — и юниты прикольные, и графика, хоть и двухмерная, но вполне приличная, а играть скучно. Причем у Westwood, несмотря на это, все равно дела шли нормально, хоть поиграть всерьез в Dune 2000 смогли очень немногие соскучившиеся фанаты, игру купили все. Ну то есть вообще все.

После выхода этого позорного сиквела наступило некоторое затишье. Westwood баловала интересующихся обещаниями то выпустить 3D-action во вселенной «Дюны», то еще чего-то такое исполнить. А вот Emperor: Battle for the Dune в процессе своего создания у разочарованных поклонников серии (в том числе и у меня) особого интереса не вызывала. Честно говоря, я уже был готов поставить крест на веcтвудовских стратегиях и терпеливо ждать, пока кто-нибудь не поднимет упавшее знамя Создателя Хороших Стратегий.

И тут этот самый Emperor вышел. Как выражается нынешняя молодежь, вот это тема получилась!



Вот, бывало, построишь небольшую армию, соберешься атаковать, а потом думаешь: а может быть, еще чего-нибудь построить этакое? И строишь, и строишь... А потом прилетает одна ракета, и всех твоих гордых перцев одним махом. И опять — строишь, строишь...

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ

Ranger



Держу в руках диск с игрой и испытываю двойственное чувство. С одной стороны, это здорово: встреча со старыми друзьями и врагами, одновременно знакомым и незнакомым миром. А с другой стороны, жаль, что и история о детях Баала завершается, и движок Infinity уходит в историю, уступая место новому 3D-энджину. Привык я к старому как-то... Ну да ладно, «наше будущее — туман», а от последнего сражения нас никто не освобождал.

Паспорт

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Жанр:	RPG
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Bio Ware
URL	www.interplay.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium 166 МГц
RAM:	32 МГбайт

Победа над Ireникусом в Baldur's Gate II не принесла мира региону Sword Coast. Наоборот, стало сбываться мрачное предсказание старого Алаундо. Изо всех щелей повылазили отпрыски Баала и воспользовались девизом соплеменников Дункана и Конрада Маклаудов: «Должен остаться только один из нас». Некоторые жили тихо-мирно. В том смысле, что убивали без свидетелей и старательно заметали следы. Другие охотились за скальпами братьев и сестер в составе партий. Пятеро самых одаренных сколотили большие армии и стали гоняться за родней по баальской крови по всему Sword Coast, щедро удобряя землю костями местного населения. Веселенькое время, нечего сказать, но для нас это то, что нужно.

ToB, будучи аддоном по рождению, ставится поверх основной игры. При этом геймеру предоставляется выбор: продолжать Baldur's Gate II или начать главу Throne of Bhaal. В первом случае на карту добавляется новый большой данджеон Watcher's Keep и вступают в силу различные игровые фичи, в том числе новый потолок опыта, о котором ниже. Как только вы забьете в аду Ireникуса с двумя подручными балорами и двумя глабрезу, так сразу стартует Throne of Bhaal. Учтите, что из этой главы доступ



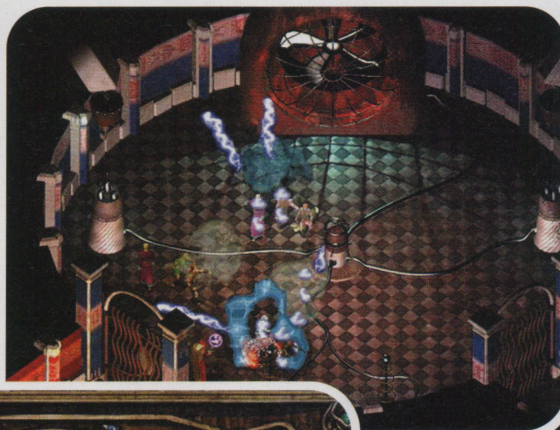
За проделанную работу дизайнерам нужно ставить памятник: аддон получился ОЧЕНЬ красивым как внешне, так и по содержанию.

ОН ТРУДНЫЙ САМЫЙ

Дикие маги не баги!

По сравнению с BG2 добавлен один character kit — Wild Mage. Про его появление интервьюируемые сотрудники BioWare рассказывают следующее: ведущий программист в ожидании какого-то дизайнерского решения ходил и капал всем на мозги: «Хочу, понимаешь, Дикого Мага». Коллегам это надоело, и в игру был добавлен новый класс магов, отличающийся от прочих тем, что с вероятностью 5% эффект от кастуемого заклинания окажется совсем не таким, каким хотелось бы спеллкастеру. Интересно, а к использованию заклинания Identify в режиме инвентаря эти 5% тоже относятся? Не получится ли так, что пытался распознать вещицу, а скастовал Fireball себе под ноги?.. В других классах и character kit'ах произошли небольшие изменения среди бонусов, резистенсов и т. д. Все классы по мере роста уровня получают доступ либо к новым способностям, либо к квестовым спеллам 10-го уровня (да-да, 10-го!). Некоторые способности являются модернизированными версиями более слабых и требуют их наличия. Радует то, что геймеру всегда дают выбрать желаемое из весьма приличного списка, а не ставят перед фактом.

к старым локациям BG2 закрыт (Watcher's Keep к ним не относится: он доступен в обеих частях). Если вы прошли BG2 давным-давно и теперь хотите увидеть только новую главу, то сперва вам предстоит определиться с партией. Либо вы создаете заново или импортируете одного главного героя, либо импортируете целиком всю свою партию из любого сейва от BG2, причем барахло, спеллбуки и скиллы сохраняются в полном объеме. Новый герой, если необходимо, подтягивается до 2,5 миллионов очков опыта (к недостаточно опытным членам импортируемой партии это тоже относится), снабжается горой оружия +2/+3 и спеллбуком (если сечет в магии). После разминочного боя партия (в полном составе или один герой — в зависимости от выбора на старте) попадает в «карманное» измерение, которое призвано стать базой (телепортация на базу через ability главного героя) и где всех ждет большой сюрприз в виде брата Саревока, коего мы убивали и в первой, и во второй частях BG. Но сейчас он типа исправился, одумался и даже может вступить в ваш отряд, если вам вдруг нужен файтер (не отстойный, но и не выдающийся). Взять его можно еще и потому, что он многое раскопал о детях Баала и эти знания, возможно, пригодятся. Статуи у ворот готовы телепортировать сюда всех потенциально присоединяемых NPC, так что партию легко переконфигурировать. Здесь же обитает полезный чертик Сеспенар, по своему таланту аналогичный кузнецу Кромвелю из Аткатлы, то есть из набора ингридиентов он собирает очень привлекательные артефакты. За соответствующее (и очень нехилое) вознаграждение. Разница в том, что Кромвель использовал для работы всякие обломки да обрезки, которые ни для чего более не годились, а Сеспенар апгрейдит и готовые к употреблению предметы. Например, из накидки Cloak of Protection +2, скроллов Invisibility и Improved Haste он делает Improved Cloak of Protection +2, а из эльфийского армора Bladesinger +4 и скролла Protection From Normal Weapons слепит армор +5, иммунный к



Такой мерзкой погодой встретила мою партию последняя глава саги о детях Баала, но в первом же бою хорошее настроение вернулось.





обычному оружию. Пара компонентов — упомянутые выше накидка +2 и армор +4 — должна была остаться у вас от старого BG2, но подавляющее большинство главных составляющих рецептов вы найдете в Watcher's Keep, а второстепенные (скроллы, камни, etc) купите в лавках или снимете с трупов. После формирования партии можно отправляться в город Saradush, осаждаемый армией Yaga Shura (ШурА ?!) — одного из пятерки продвинутых детей Баала. Тут-то все и начинается...

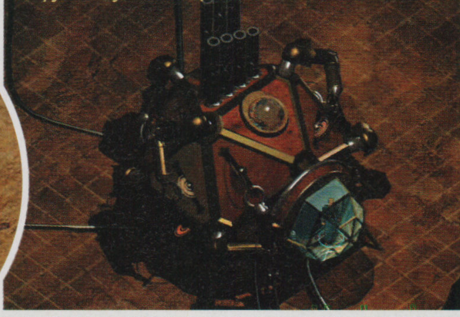
Раз бой последний, то авторы решили особо не жадничать и подняли потолок опыта до 8 миллионов XP, что соответствует примерно 40-му уровню. Спасибо, очень круто, но поздновато. Можно было продемонстрировать широту души и в предыдущих частях. Противники, что вполне естественно и хорошо, будут под стать уровню вашей партии. Скажем, в боях за Сарадуш на старте в качестве трофеев вы добудете массу +2 и +3 оружия, хотя я уверен, что его пустят на продажу, так как ваш арсенал должен быть к этому моменту гораздо солиднее. Вражеский AI претерпел изменения в лучшую, как это представляется создателям, сторону. Противник активно практикует кастинг лечащих заклинаний, а также Mislead с Invisibility и высасывание поушнов (это, конечно, хорошо, но помогает слабо). Вражеские маги часто врубают Time Stop, но

Новые враги

Очень порадовала фича с осадными орудиями в Сарадуше: оставив свою группу на центральной площади, я ушел пить чай, забыв выжать паузу, поэтому вернулся к обугленным тушкам. Разбой учинили катапульты Яги Шуры, закидывающие город огненными шарами. Однако один раз они случайно сыграли мне на руку, когда бой из бараков стражи переместился на улицу и огненный шар влетел аккурат в толпу гвардейцев. Появились новые монстры, пришедшиеся, по-моему, весьма ко двору. Я нашел кусок научного труда Эльминстера с описанием новых видов тварей, их иммунитетов и способов уничтожения и тут же познакомился с магическим големом, который полностью иммунен к спеллам и магическому оружию! Появились еще огненные тролли, горящие люди, ядовитые и ледяные туманы, fell cats, гигантская змея, мимики и другие симпатяги. А когда на меня наехало трио бихолдеров Elder Orb, Hive Mother и Death Tyrant, я и вовсе возрадовался. Правда, мою партию это тормознуло надолго, но это мелочи. При штурме логова огненных гигантов кто-то из врагов очень лихо дренал уровни. Моему главному герою-файтеру снесло аж 19 уровней! Жаль, в пылу боя не успел заметить, кто этот народный умелец.



Нас только шестеро против тридцати, в придачу неопытный элементаль и два меча Морденкайнена. А скажут... Скажут, что нас было девять!!!



Забыл мужик номер галактики в тентуре и теперь крути не крути капу, а пепелац не взлетит.

Он думал, что впереди у него вечность, а пришли мы, грубые варвары, и отпрепарировали его аки учитель биологии прудовую лягушку.



Город Сарадуш взят в осаду племенем огненных гигантов во главе с Ягой Шурой, еще одним родственником главного героя.

распоряжаются им на редкость криво. Если видишь героя под Cloak of Mirroring, то дави его спеллом Imprisonment, как завещали бихолдеры-орбы. Или учись у личей Аткатлы. Но нет, уроки редисок прошлого не пошли впрок: эти придурки стараются давить партию Power Word'ами и Symbol'ами, а это не лучший вариант. Кроме того, они по-прежнему боятся невидимок и поэтому тратят время на True Seeing/Sight. Одна тетенька-маг стала делать пассы ручками и зачем-то шагнула в бассейн с лавой. Вместо логичного в таком случае шага назад она продолжала пытаться что-то скастовать, но все заклинания получались failed из-за ущерба от огня.

Новая шестиуровневая крепость Watcher's Keep — одна из самых лучших и интересных локаций в BG. Дизайнерам пять баллов за красоту, монстров, ловушки, загадки, ну и за гору трофеев отдельное спасибо. Согласно легенде боги когда-то заточили своего злейшего врага на веки вечные в эту крепость, но со временем защита ослабла, от персонала остались одни призраки да андеды; визарды-охранники извели друг друга, и заключенному уже не терпится вырваться на волю. Хотя вырывайся не вырывайся, а ласты в бою с геймерской партией склеить придется. В лабиринтах вы снова вмешаетесь в великий конфликт эвильных рас танар'ри и баатезу, общатся с уцелевшими искателями приключений (психи полные), найти останки пропавших без вести великих героев прошлого, сыграть в карты с демоническим рыцарем Аэсгаретом. Особо упомяну комнату с Wild Magic, в которой эффект от кастуемых спеллов непредсказуем. Пока мои файтеры рубились с тифлингами, маги попытались устроить дуэль с вражеским спеллкастером. У одного вместо Detect Invisibility получился Entangle, у другого Fireball опалил его самого, третьему на шею рухнула невесть откуда взявшаяся корова. К счастью, вражеский маг испытывал такие же неудобства.

Появилось просто море новых предметов. Серия ящиков и сумок пополнилась патронташем (ammo belt), авоськой для бутылок (potion case) и колчанами с неиссякаемым запасом +1 дротиков и стрел, бесконечными обоймами камней для пращи (case of plenty). Причем Сеспенар может апгрейднуть содержимое колчанов и обоймы до +2.

Замечен ряд мелких деталей. Главная из них — это перемещение в режиме карты, как в Icewind Dale. Очень удобная и никому не мешающая фича, по непонятным причинам отсутствовавшая в самом Baldur's Gate II. В режимах покупки/продажи и идентификации предметов посторонним лицом непокупаемые и неидентифицируемые предметы изображены в несколько иной гамме. Раньше в черно-белой, теперь в коричнево-белой. По-моему, стало лучше.

Требования к процессору и памяти не изменились: минимум Pentium 200 и 32 Мбайт. Места на диске для аддона требуется от 300 до 560 Мбайт — в зависимости от режима инсталляции Baldur's Gate II. Всем поклонникам серии Baldur's Gate настоятельно рекомендую пройти ToB. Авторы расстарались для вас как никогда, и жалеть о потраченных средствах и времени не придется. MG

Gangsters 2: Vendetta

Почувствуй себя мафиози

Петр Давыдов

Паспорт

Gangsters 2: Vendetta

Жанр:	стратегия
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	Hothouse Creations
URL	www.gangsters2.com
Системные требования:	
Процессор:	Pentium II 266 МГц
RAM:	64 Мбайт



Неприятности с игрой «Гангстеры 2» начались через несколько минут после установки. Ваш покорный слуга, давно уже предпочитающий ожидать игры, нежели играть в них, вдруг впал в детство и стал проявлять все признаки буйного помешательства. Нервно смотря на экран, он (то бишь я) то и дело выкрикивал: «Аааааа-аааааааа! Сейчас мы, сынки, с вами разберемся. Они еще пожалеют», а также массу других схожих фраз. Глупо при этом улыбаясь и время от времени сотрясая редакцию истеричным смехом.

Лишь после того, как вся демоверсия была пройдена, а полная версия таки извлечена из коробки, мне удалось прийти в себя и трезво взглянуть на случившееся. Вы не поверите, но произошло чудо! Наконец-то появилась ИГРА, какую мы и не чаяли увидеть уже никогда. Все это я к тому, что давно уверился в одном, — за всю историю компьютерных игр было создано от силы десятка два по-настоящему достойных игрушек. Так вот, Gangsters 2 — одна из них. Не просто очередной мегахит, действительно шедевр убойной силы!

Чтобы представить себе, о чем, собственно, идет речь, — достаточно вспомнить классические гангстерские фильмы, где бравые ребята, узнав о вероломстве врагов, запрыгивали в свои «родстеры» и срывались с места. Далее все происходило молниеносно и, можно даже сказать, филигранно. Проезжая мимо покупающего апельсины крестного отца, наши парни высовывали из окна томми-ганы и нашпиговывали неугодного мафиози свинцом до такой степени, что того вполне можно было сдавать на металлолом. Все это зверское торжество мы созерцали широко раскрытыми глазами, неподдельно восхищаясь неумолимой простотой решения проблем насущных. Действительно, какая в общем-то разница, кто прав, — главное, у кого ружье!

Однако смотреть фильмы — это одно. Принять же участие хотя бы в чем-либо подобном нам до последнего времени случая не представлялось. Ну какие приличные гангстерские игры можно вспомнить? Пожалуй, разве что Pizza Tycoon и The Clue! Про последнюю, уверен, вообще никто и слышать не слышал. А первая была хороша, конечно, но уж больно лубочная — какой там в самом деле гангстерский боевик...

Так вот, в Gangsters 2 все по-настоящему. Никакого слюнтяйства и телячих сантиментов. Вы — действительно главарь одного из мафиозных кланов, и в вашем непосредственном подчинении всего семеро преданных семье людей. Каждого знаем поименно. Эти ребята, готовые не задумываясь отдать за семью свои жизни, — главное, что у нас есть. В дополнение ко всему под началом каждого мафиози может быть до четырех братков, которые сбегаются из близлежащих злачных мест, — только свистни. Достаточно любому из ваших гангстеров приехать в контролируемый семьей район, как тот же час из ближайшей подворотни вынырнет и соберется вокруг энное количество относительно способных ребят. Какими-то особыми достоинствами ни один из них не обладает, по сути, это пушечное мясо, призванное охранять ваших людей и обеспечивать огневую поддержку. Однако лучше все же не подвергать лишней опасности даже их жизни, поскольку может статься, что всех перестреляют, и под каким тогда прикрытием останутся основные ребята? Человека ведь убить, когда он один, — дело вообще плевое. Да что там один... Помнится, после зверской перестрелки вернулись мы на базу и решили ненадолго окопаться, покуда не уляжется шумиха. И все бы хорошо, но вдруг прямо к подъезду подруливают два автомобиля и начинают подозрительно циркулировать вокруг. Уезжать при этом, похоже, не собираются. Ясное дело, нужно что-то предпринимать... Для большей огневой мощи на улицу вывалили сразу все мои люди: человек двадцать, включая братков. Представляете, в тот же момент из двух подозрительных машин высунулись какие-то громилы, и тишину разорвала автоматная трель: это в унисон запели с десяток томми-ганов! Мои люди, где стояли, там все и полегли, не успев даже забежать обратно в подъезд. Месть дона Чичо была ужасна.



А начинался наш путь отмщения с этого скромного офиса, уютно расположившегося у самой воды. В перерывах между делами можно было собираться во дворике, пить пиво, смотреть на чаек... Какие же все-таки чудные были времена!





ПУТЬ КАРЛИТО

В гангстерском мире вы не просто так, вашего персонажа зовут Джо Бэйн. Возможно, он и не стал бы крутым гангстером, если бы какие-то злобные дядьки не убили его горячо любимого папу. Такое, понятное дело, не прощают. Объединив свои усилия с дядей, который сам чудом остался в живых после той памятной «варфоломеевской ночи», Джо начинает планомерно истреблять своих врагов. Сначала двоих, затем еще десятерых... А потом оказывается, что за всей заварушкой стоит большой мафиозный босс Фрэнки Константайн. Он даже и не знал, что в результате одного его приказа старика пришьют. Но заплатить за это ему все равно придется! Сначала, впрочем, предстоит втираться в доверие, пока в один прекрасный день...
Неумолимо идя к своей цели, Джо умудряется оставить кровавый след аж в восемнадцати городах.
По ходу дела к нему присоединяются другие ребята, готовые за некоторое вознаграждение помочь в абсолютно любом деле.
По завершении каждой миссии нам выдается определенное количество очков опыта, которые можно распределить между вашими гангстерами: улучшение их навыков — одна из основных задач крестного отца. Кому захочется оставаться с зелеными новобранцами?



Парни, бегущие к полыхающей машине, своим дружкам уже ничем не помогут. Вряд ли кто-то выжил после того, как вражеский «родстер» вспыхнул, словно соломинка от шквала автоматных очередей.

АРСЕНАЛ МАФИОЗИ

Гангстерский арсенал не оставляет равнодушным. Тут вам и пистолеты, и знаменитые томми-ганы, и винтовки с оптическим прицелом, не говоря уже о банальных дробовиках... Однако далеко не каждое оружие эффективно в руках новичков. В отличие от автомата, ту же винтовку имеет смысл давать только снайперам. Иначе толку от нее — что от палки-копалки.
Точно так же не рекомендуется сажать за руль неопытных ребят — это верный путь попасть в руки копам при первой же серьезной погоне. Кстати, для чисто конкретных дел крайне рекомендуется и машинки прикупать соответствующие. Тут уже обычный Roadster MK1 не покатит — нужно что-нибудь посолиднее. Там, где нужно быстро смотаться, очень неплох шикарный Drexler Ativan. А на крупные разборки лучше приезжать в бронированном «мини-ване» — такой пулями не возьмешь, разве что динамитом. Да, чуть не забыл. Самый надежный способ расправиться с неугодным конкурентом — вовсе не вооружать до зубов ваших парней. Порой куда выгоднее заплатить деньги профессиональному киллеру, чтобы тот без лишнего шума и пыли убрал с дороги зарвавшегося хвача. Главное — не медлить, ведь тому же убийце могут заказать и вас... Тогда дело труба, такого и врагу не пожелаешь. Врагу такое можно только устроить.

Однако в перестрелке могут не только пришить любого, но и ранить. Ранение, к счастью, еще не смерть. Поэтому, если кто-то из ваших парней находится на ее пороге, срочно тащите бедолагу в машину и на полной скорости рвите в больницу или на базу. Полежав там немного, вояка придет в себя и вновь будет готов к труду и обороне. Не забудьте только намекнуть врачам, чтобы держали рот на замке, иначе...

Заботиться о людях приходится не на шутку. Более того, забота эта — самая первая и основополагающая задача любого крестного отца. Все, как в жизни. Где вы видели настоящего мафиози, который не ценил бы жизни своих парней? Подручные, да, тех никто не знает и знать не должен, но ближайшее окружение — это святое. Хотя бы потому, что нанять на работу стоящего паренька дело непростое. Единственный способ — ждать, покуда сам кто-нибудь не попросится, или внимательно читать газету, где время от времени появляются физиономии тех, кто готов на вас работать. Однако, чем чаще убивают гангстеров семьи, тем реже ценные парни изъявляют желание прийти в нее. И где тогда еще найти таких же преданных людей? Ведь каждый по-своему незаменим — один отменный подрывник, другой виртуозно водит машину, кто-то настоящий снайпер... И лишь вместе — они команда, без которой нам не (вы)жить. Помнится, возникла у меня как-то проблемка — шеф полиции оказался на редкость несговорчивым и ни в какую не хотел брать от нас деньги. Чтобы надавить на него, можно было сделать одно из двух: либо похитить какого-нибудь близкого родственника, либо выкрасть из сейфа компрометирующие документы. Последнее было изящнее. Прямо из-под носа у фараонов! Для такой задачи усилия нужны, прямо скажем, недюжинные. Специально прикупив для предстоящей операции новенький быстроходный «родстер», мы, дождавшись пока стемнеет, сели в машину и отправились на дело. Сначала все шло нормально. Майк «Луизиана» Стимболтон — отменный специалист по взлому сейфов — прокрался внутрь и опустошил этот чертов ящик. И все было бы хорошо, когда бы не полицейский патруль. Выходя на улицу, мы столкнулись с ним буквально лоб в лоб. Те смекнули, в чем дело, и немедленно вызвали подкрепление. Едва успев запрыгнуть в машину и вдавив до предела педаль газа, мы рванули прочь. Но не тут-то было — на хвост нам уверенно сели три машины с копами, и началась настоящая погоня с дикой перестрелкой. Если бы не мастерство нашего проверенного в деле водителя-камикадзе и пара бомб, удачно брошенных прямо под колеса легавым, — все давно бы уже сидели за решеткой или были на том свете. К счастью, на сей раз отправиться туда пришлось только фараонам. Наши же ребята, успешно вернувшись домой, с первыми лучами солнца отдали добытые документы Антонио «Бритве» Дивиони, от рождения имевшего дар убеждения. Спокойно зайдя в кабинет к шефу полиции, он сел напротив и сделал ему такое предложение, от которого тот уже не смог отказаться. Полиция была у нас в кармане, и можно было приступать к по-настоящему крупным делам.

К тем самым, за которые, собственно, и приходится сражаться. За что именно? Да оно и так понятно — за деньги, вестимо, те самые, болотного цвета. Какие бы вообще нужны были разборки и перестрелки, кабы не хрустящие банкноты, за обладание которыми каждый порядочный гангстер готов отправить другого на тот свет?! Но только бумажки эти сами с неба не падают — приходится потрудиться, причем как кристально честным, так и откровенно грязным путем. Самый простой способ — купить какой-нибудь скромный магазинчик и легально зарабатывать на нем порядка пятидесяти долларов в час, платя все налоги. Однако, что это вообще за деньги для нашего преступного синдиката? Плюнуть и растереть. Поэтому в ряде мест не мешает открыть и маленькое неле-





Эти негодяи надежно засели в своем логове — пришлось выкуривать. Динамитная шашка, брошенная прямо в их офис, половину вражеских братков положила сразу. Остальных не составило труда добить из томми-ганов. Все закончилось быстро.

гальное предприятьице, например подпольное казино, пивоварню или даже публичный дом. И делать на всем этом тысячи долларов!

Для управления вашим бизнесом потребуются специальные люди. Как и гангстеры, они набираются через особые каналы и ценятся семьей ничуть не меньше самых отъявленных головорезов. Ибо именно они — те люди, которые приносят основной доход. Можно сколько угодно разъезжать по городу в никелированных авто и расстреливать всех из автоматов, но если у вас нет специалистов, соображающих в бизнесе, — грош цена всей малине. И это понятно, поскольку деньги в конечном итоге решают все.

Но хватит о бренном. Какая все-таки кругом красотища... Ночью фонари вдоль улицы еще как-то освещают проезжую часть, но стоит подъехать к окраине, и уже лишь фары машин скользят по стенам выросших вдоль обочины домов, рождая мистические тревожные тени. Погрузившись в тишину, город спит, однако все отлично знают непостоянство этого покоя. В любой момент в витрину той или иной лавки может полететь брошенная твердой рукой динамитная шашка, и небо в мгновение ока озарится взвившимися ввысь сполохами пламени. Еще немного и здесь будут полиция, пожарные, репортеры... Но мы уже далеко. Мы ждем утра, когда нависшую над городом угрюмую ночь рассеют первые лучи восходящего солнца. С утренним выпуском газет люди прочтут об очередной мафиозной разборке и, как ни в чем не бывало, отправятся на работу: жизнь продолжается, идет своим чередом, и ничто не нарушит размеренный темп течения времени.

Не хочется, страшно не хочется говорить про графику вторых Gangsters напрямую, без обиняков. Хочется еще и еще рассказывать о незабываемых заснеженных улочках Сирсдона, о залитых кровью мостовых Окмонта, о проливном дожде, наконец, сорвавшем мне одно крупное дело в Элмсвилле. Однако лучше все же один раз увидеть: посмотрите на скриншоты и убедитесь сами. На смену допотопным двумстам пятидесяти шести цветам первой части пришли полноценные шестнадцать миллионов цветов, и город засверкал новыми красками. Такими, за которые в него просто невозможно не влюбиться. Раз и навсегда.

Кто-то резонно спросит: «А разве многого из того, о чем сейчас идет речь, не было и в первых "Гангстерах"»? Было, несомненно, однако в них отсутствовало главное — сама игра. Не ощущалось того полного погружения во все происходящее, без чего теряла смысл даже неплохая по-своему задумка. Отныне игровой процесс уже не дробится на пошаговый и реальновременной.



Все происходит здесь и сейчас, в результате чего игрушка превращается в истинный бескомпромиссный боевик, где бурный денежный поток впадает в льющуюся рекой кровь. Каждую секунду ощущаешь себя бегущим по лезвию бритвы, когда малейшая осечка или нечаянная слабость будет стоить жизни сначала кому-то из твоих близких, а затем и тебе самому. Но не такой ли и была жизнь Чикаго тридцатых годов? Сегодня вы ощущаете себя хозяином мира, но, кто знает, где найдут вас уже завтра? Джон Диллинджер — легендарный грабитель банков — был застрелен сотрудниками ФБР, когда выходил из чикагского кинотеатра «Биограф», — ему было всего тридцать один год. Аль Капоне, считавшийся королем Чикаго, остаток своих дней провел в знаменитой тюрьме на острове Алькатрас, где его заставили работать со шваброй в руках наравне с другими заключенными. На свободу он был отпущен лишь незадолго до смерти, в крайне плачевном состоянии здоровья. Бонни Паркер и Клайд Барроу любили друг друга и умерли в один день. Этим последним романтикам преступного мира не было и двадцати пяти лет, когда их автомобиль изрешетило сто семьдесят шесть пуль, пущенных из засады вероломными полицейскими.

В игре все, как в жизни: она не дает расслабиться, не позволяет обращаться к себе снисходительно, не спускает нелепой наивности. Лишь жесткий циничный подход — вот то единственное правило, которое позволяет выжить в кровавом гангстерском мире. Это удается немногим. Но остальные получают все: деньги, власть, положение... Готовы ли вы пойти по этой скользкой дорожке? Достаточно ли сильны ваши нервы? Не дрогнет ли рука, когда нужно будет нажать на спусковой крючок?.. Если нет — по машинам! MG



Милые коттеджики, не правда ли? Мы тут специально приехали полюбоваться. Когда появится время, надо будет выселить владельцев и устроить здесь свою дачную резиденцию. Не все же работать, иногда и отдыхать нужно по-человечески. А тут тишина, покой... Что еще требуется уставшим в боях гангстерам?



Джон Диллинджер



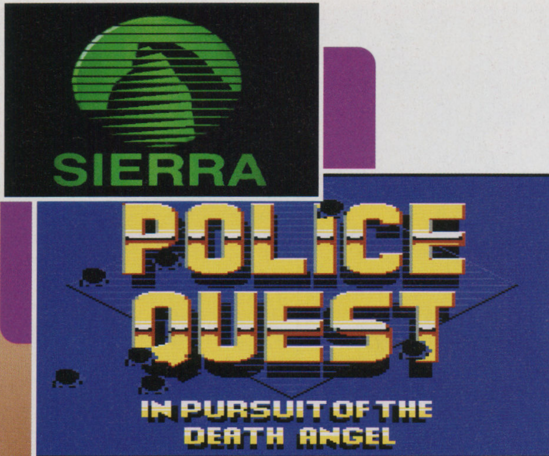
Аль Капоне



Бонни и Клайд

ГОРЯЧИЕ ПАРНИ

Hothouse Creations — команда относительно молодая. Помимо первых Gangsters, которые вышли более трех лет назад, из относительно известных игр на их счету только Abonimation: The Nemesis Project и Cutthroats. Однако визитной карточкой компании были и остаются именно «Гангстеры», так что над продолжением своей стратегии ребята потрудились не на шутку. И результат того стоит! Чтобы сиквел был лучше оригинала — случай редчайший. Но именно так оно и получилось. Нет, никто не говорит, что у второй части совсем нет недостатков. Почему же, сколько угодно... Например, очень бесит невозможность пришить кого-нибудь из мирных жителей. Но это вместе с массой других мелких недочетов совершенно не портит общего впечатления от игры. Перед нами настоящий шедевр. Теперь всем любителям гангстерских тем остается лишь ждать нового творения от Illusion Softworks. Речь, разумеется, идет о Mafia: La Cosa Nostra. Судя по обещаниям разработчиков, эта штука будет даже посильнее «Гангстеров». Но то все потом, а пока... Играть, играть и еще раз играть! Помнится, именно так завещал нам великий дедушка Ленин.



Сергей Банников aka Orioner

Наша служба и опасна и трудна

Давным-давно, когда слово quest ассоциировалось исключительно с продукцией фирмы Sierra On-Line, было выпущено несколько серий приключенческих игр. Как правило, сразу вспоминаются Larry, Space Quest, за ним — King's Quest. С некоторой натугой на ум приходит еще Quest for Glory (в девичестве Hero Quest). И уж далеко не все помнят о существовании достаточно популярной в свое время серии под незамысловатым названием Police Quest. Но те, кто хоть раз играл в эту игру, вероятнее всего, забудут ее не скоро.

Во всех остальных квестах, выпущенных фирмой Sierra, как правило, речь шла о какой-либо одной задаче, которую должен решить главный герой на протяжении всей игры. В серии Police Quest была предпринята попытка создать интересную игру на базе обычной рутинной работы обычного рядового полицейского. Все, что требовалось в игре, — просто выполнять обязанности сотрудника полицейского управления. Главным героем трилогии (в Police Quest IV уже другой главный герой) является полицейский Сонни Бондс. В начале первой серии он обыкновенный коп, основная работа которого — патрулирование улиц и обработка сообщений, поступающих к нему из диспетчерской. Казалось бы, достаточно простая задача. Но не тут-то было. Сюжет проработан до малейших деталей и заслуживает того, чтобы пересказать его хотя бы вкратце.

Итак, нас зовут Сонни Бондс, и мы — сотрудник полиции провинциального города Литтона (штат Калифорния). Однажды, придя на работу, мы заходим в комнату для брифинга и читаем утреннюю газету. Если ее прочесть внимательно, обнаружится одна из отличительных особенностей квестов от Sierra — они все имеют ссылки друг на друга. В газете рассказывается о королевстве Давентри (King's Quest, однако!), осажденном драконом (вот оно как бывает с королевствами-то). К сюжету Police Quest это не имеет ни малейшего отношения, но очки за это начисляют. Далее начинается собственно брифинг, где сержант Дулей рассказывает о смысле жизни полицейского. После завершения говорилова пора приступить к исполнению своих служебных обязанностей, а именно разыскать свою служебную машину и начать собственно патрулирование. Интересно, что если машину обойти вокруг перед выездом (так называемый safety check), то поездка удастся. А вот если не обойти, то через пять метров все аварийным образом закончится — и поездка, и игра. В процессе передвижения по городу мы находимся в интересном режиме — самом аскетичном автомобильном симуляторе всех времен и народов. Вид сверху, даже без признаков изометрии — просто карта города. Машины представляют собой прямоугольнички разного цвета без дизайнерских изысков — просто плашка цвета. Только полицейская машина отличается наличием в середине пары пикселов, которые должны изображать мигалку. Тем не менее на улицах есть светофоры, а настоящие полицейские свято блюдут правила дорожного движения (это вам не убойная сила нашей милиции). То есть проезд на красный свет карается концом игры, то же справедливо и в отношении аварии любого вида. Кроме того, по ходу сюжета необходимо принимать участие в подобии гонок, что достаточно сложно как с первого, так и с любого другого раза.



По такой карте города Литтона предлагается передвигаться между локациями.

Будничная работа копов не отличается особым разнообразием. Осмотреть машину, врезавшуюся в стену здания, и зафиксировать факт убийства — на теле пострадавшего явно видны пулевые отверстия. Оштрафовать молодую дамочку, проехавшую на красный свет. Кстати, ее фамилия весьма говорящая — Хелен Хот. Но настоящие копы выше мирских слабостей и не поддаются на провокации. Убрать мотоциклы пьяных байкеров, занявших всю стоянку перед кафе, — тут уже требуется



Историческая справка

Первая игра из серии Police Quest появилась в 1987 году — уже 14 лет назад. Полностью она называлась Police Quest: In Pursuit of Death Angel. Игра, как и почти все первые игры известных серий (таких, как Space Quest), была выполнена на популярном тогда движке AGI, что расшифровывается как Adventure Game Interpreter.
При этом все команды в игре вводились в текстовом виде. А придумать корректную команду было не так-то просто. И если благодаря другим квестам слова look, give и take выучили уже все, то с чисто полицейской спецификой дело обстояло не так-то просто. Чего стоит написать один только такой шедевр, как get out of the car with your hands up… Кроме того, в игру был встроен симулятор автомобиля для поездок по городу.

Год спустя появилось продолжение серии — Police Quest II. The Vengeance (месть). Интерфейс был слегка улучшен, в частности графика стала немного поприятнее. Игра выполнена на новом движке фирмы — SCI (Sierra Creative Interpreter). Тем не менее команды оставались текстовыми — а значит, было над чем поломать голову любителям развлечений. Сюжетная линия, начатая в первой серии, продолжилась новыми приключениями. Старый враг вернулся, чтобы показать, где раки зимуют.

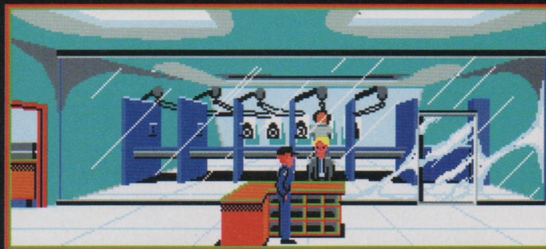
небольшое применение силы в виде резиновой дубинки. (У них там, на Западе, байкеры боятся дубинки, кажется, больше всего на свете.) Арестовать водителя за вождение в нетрезвом состоянии — процедура предусматривает тестирование его на алкоголь, заковывание в наручники и доставку прямо в кутузку. Кстати, для того чтобы войти в тюрьму, необходимо предварительно сдать огнестрельное оружие. Это правда жизни, и это приходится делать в игре каждый раз при посещении данного учреждения.

В этот момент в отделе по борьбе с наркотиками открывается временная вакансия, и Сонни подает туда прошение о переводе. Но пока его не перевели, он снова отправляется на дежурство. Тут страсти уже накаляются — ему удается арестовать некоего Хоффмана, вооруженного преступника, угнавшего кадиллак и вообще наворотившего всякого разного. Здесь надо быть предельно внимательным: несмотря на то, что у Сонни есть прикрытие, одно неверное движение — и пуля в живот обеспечена. Конечно, похороны будут с почестями, но ведь не это наша цель, не так ли? Поэтому аккуратненько кладем человека на пол, зачитываем ему его права (как же без прав — арест может быть признан незаконным!), надеваем наручники, обыскиваем машину, находим наркотики — клиент дозрел до прогулки в камеру.

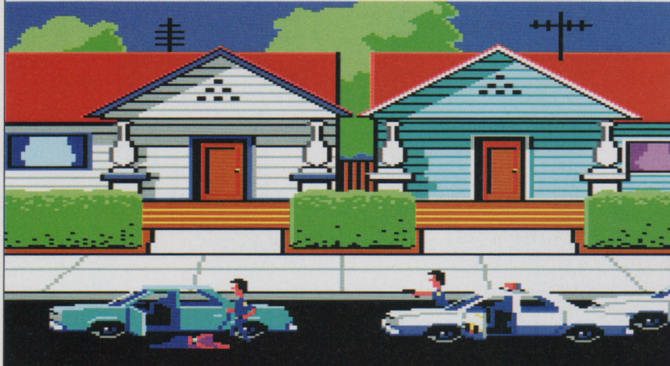


Во второй части сериала перемещение по городу производилось вот в такой машине.

Тем временем перевод Сонни в «наркотический» отдел состоялся. В качестве первого дела ему предлагается убедить судью Палмера не выпускать Хоффмана под залог — для этого нужны веские улики. Работать с документами должны не только бухгалтеры, но и полицейские. Собрав необходимое количество бумаг, Сонни добивается получения документа под устрашающим названием No bail warrant, который позволяет оставить Хоффмана в камере. Кстати, выясняется его настоящее имя — Джейсон Таселли. Далее следует задержание в местном парке еще двух наркодельцов, но ситуация обостряется — Таселли сбегает из тюрьмы, предположительно надеясь встретиться со своим сообщником по имени Джесси Байнс — это и есть тот самый Ангел Смерти, анонсированный в названии игры. Полицейские закручинились, но птичка порхала на свободе весьма недолго: через некоторое время обнаруживают труп, в котором Сонни опознает Таселли. Шеф отдела по борьбе с наркотиками, лейтенант Морган, разрабатывает операцию, в рамках которой Сонни должен внедриться в криминальную среду, пустившую корни в местном отеле.



Хороший полицейский должен не только работать головой, но и метко посылать девять граммов свинца точно в яблочко.



Арест вооруженного преступника осуществляется по всем правилам полицейской науки — с прикрытием.

Для очкариков

Играя в старые квесты, так и хочется огорченно произнести: «Теперь такое не делают». Sierra принесла в жанр квестов очень много нового. В некотором роде можно сказать, что именно эта фирма и сформировала квесты в том виде, в каком они существуют и сегодня. Одной из отличительных особенностей всех квестов была система очков. Где-то в меню или в панели управления был счетчик, к примеру: score 026 of 250. За каждое правильное действие давалось несколько очков — чаще всего одно, но за очень правильные действия очков полагалось больше. Кроме того, попадались и действия неправильные, за которые очки снимались (типичный пример для Police Quest — не выключить за собой воду в душе). Игру можно было дойти до конца, и не собирая всех очков, но многие и многие игроки ставили своей ультимативной целью не просто дойти до конца, а дойти, собрав все возможные очки в игре. А было это не так-то просто. Правда, те, кто все-таки добивался своей цели, были слегка обескуражены — в PQI и PQII можно набрать ровно на одно очко больше заявленного максимума, и это не ошибка, а еще одна шутка разработчиков. Сколько на самом деле очков можно набрать в PQIII, не знает никто, так как поиск самого полного решения не принес результатов. А в PQIV максимальное количество очков и вовсе не оговорено. Жаль, что в сегодняшних играх практика «очкования» не нашла широкого распространения, — по-моему, играть было бы и проще и интереснее. Пройдешь, бывало, квест и не знаешь, все ли в нем ты видел или не все. А посмотришь на такой счетчик — и сразу все ясно станет.

Историческая справка

В 1991 году выходит сразу две игры — Police Quest III. The Kindred (родня) и Police Quest I. Enhanced. Обе они базируются на усовершенствованной версии движка SCI. Командная строка ушла в прошлое. Теперь управление осуществляется при помощи мышки, курсор ее принимает несколько форм — смотреть, идти, брать, использовать… В общем, интерфейс приобрел тот самый вид, который сохранился до наших дней практически во всех квестах в неизменном по сути виде. Police Quest I. Enhanced был переделкой самой первой игры серии под новый движок (такой переделке подвергались и другие первые игры Sierra — King's Quest, Space Quest). А в Police Quest III для создания более плавного движения персонажей была применена технология motion capture — до этого все персонажи были чисто анимационными. Police Quest III замыкает серию игр про приключения офицера полиции города Литтона (Калифорния) Сонни Бондса. Кстати, выход этих двух игр в одно и то же время не случаен — местами они используют одни и те же картинки — разработчики немного сэкономили на отрисовке.

В 1994 году вышел последний квест серии — Police Quest IV. Open Season (охотничий сезон). В нем действие переносится в многострадальный Лос-Анджелес (чего только с городом не пытались делать). Игра идет от лица детектива Джона Кэри, полицейское управление Лос-Анджелеса, отдел по расследованию убийств. Квест целиком построен на оцифрованном видео. Акцент в игре с рутинной полицейской работы перенесен на разгадывание загадочного убийства другого полицейского, Хикмана. Несмотря на несколько неожиданную развязку, очень достойная игра.

Торговая марка Police Quest использовалась еще в двух играх под названиями SWAT и SWAT 2, но к сегодняшней теме они имеют мало отношения — это одни из первых симуляторов спецназовца, без какой-либо квестовой атмосферы…

Прямо Шарапов какой-то. Сонни переодевается в экстравагантный костюм, красит волосы под блондина и отправляется в отель играть в покер. Кстати, ни один из квестов от Sierra, как правило, не обходился без азартных игр в том или ином виде. И Police Quest не стал исключением — для того чтобы завоевать расположение главного бандита, нужно, как минимум, обыграть его в покер достаточное количество раз. Но недаром фамилия Сонни навевает смутные ассоциации с агентом 007 — он с блеском справился с нелегким заданием, а мистер Байнс оказался за той самой решеткой, которую он так старательно хотел избежать.

Вторая часть трилогии о Сонни Бондсе повествует о том, как Джесси Байнс бежал из тюрьмы и вернулся в Литтон, чтобы свести кое-какие старые счеты. В качестве первого шага он похищает Мэри — жену Сонни (наш доблестный полицейский, как выясняется, еще и образцовый семьянин, не то что Ларри какой-нибудь). Поэтому для Сонни это преступление становится делом настолько личным, насколько это возможно. Но сколь веревочке не виться, а конец всегда один — Сонни вновь обретает супругу, а мерзкий злодей получает пулю в лоб и, таким образом, становится KIA (killed in action, если кто не в курсе). Интересно, что в этой серии Сонни является блондином (видимо, после первой части краска сошла еще не полностью). Кроме того, автосимулятор из игры пропал, и передвижения осуществлялись традиционным квестовым образом — одной командой. К тому же появилось ярко выраженное деление дней и ночей, до этого казалось, что Сонни работает, как Web-сервер, — по 24 часа 7 дней в неделю. Облик игры немного изменился, но интерфейс остался по-прежнему текстовый.



Это не просто пистолет, это — вещественное доказательство.



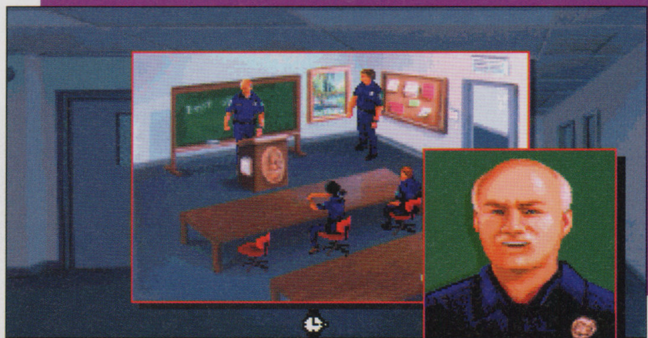
Переход с EGA на VGA существенно изменил город Литтон.

Заключительная часть саги в лучших традициях боевика рассказывает о том, как на тропу войны вышел брат убитого Джесси, Майкл. В этой серии Сонни почему-то опять становится брюнетом. Его жену выводят из строя — после хулиганского нападения ее помещают в госпиталь, где она и остается до конца игры. Снова многочисленные приключения, патрулирование улиц (вернулся автосимулятор города Литтона), сбор вещественных доказательств, допрос свидетелей — полный набор паршивой будничной работы американского копа. И закономерный финал — справедливость торжествует, порок наказан, преступность жестоко подавлена. Кстати, как повествуется в заставке к игре, консультантом серии был вышедший в отставку патрульный офицер Джим Уоллс (то есть все эти правила выдуманы не из головы), а сюжет частично основан на реальных событиях.

Игру Police Quest IV. Open Season с первыми тремя частями объединяет только название. Выполненная на совершенно другом технологическом уровне с использованием оцифрованных звука и видеосъемки, игра перенесла свое действие в Лос-Анджелес. Завязка сюжета основана на убийстве полицейского, но не обычном убийстве, а достаточно странном, не укладывающемся в обычные рамки. Джон Кэри из отдела по расследованию убийств (по-английски это выражается гораздо более кратко — homicide department) пытается раскрыть это загадочное убийство. Оказывается, что убит его давний друг, последнее время работавший в некоем спецотделе и участвовавший под прикрытием в какой-то тайной операции, а это только добавляет вопросов, не давая, однако, никаких ответов. Концовка несколько неожиданна, но, как и в любом качественном детективном романе, вполне динамична и экспрессивна.

На этом можно было бы и ставить точку, но хотелось сказать еще пару слов. По-моему, серия Police Quest повторяет историю квестов как жанра. Начав с текстового интерфейса и достаточно убогой (что тут притворяться теперь-то) графики, разработчики закончили игрой, в которой звучала оцифрованная речь, а титры по умолчанию были и вовсе выключены. Если продолжить предельный переход, то на одном конце оказались бы чисто текстовые игры в стиле знаменитого Zork, а на другом — игры без текста вообще типа «Операция “Пластилин”». Тенденция прослеживается отчетливо, и жаль, что игры со столь достойным сюжетом, как серия PQ, встречаются в наше время не так часто, как хочется… MG

Планерка перед началом патрулирования — сержант сообщает последние новости (PQIII).

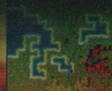


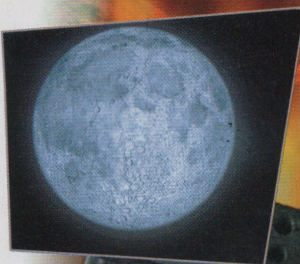
Уважаемые читатели неоднократно спрашивали нас: «А какое отношение имеет информация, публикуемая во вступиловах к рубрикам вашего журнала, к собственно содержанию этих рубрик?» Честно говоря, этот вопрос долго не давал покоя и нам, редакторам журнала MegaGame. Действительно, почему же перед рубрикой «Обойма» у нас написано, к примеру, куда ходил пешком Лев Толстой и что он там топил? Однако теперь этот вопрос для себя мы решили.



Постараемся объяснить все это по пунктам. Во-первых, вступилова — это тексты, которые встречаются на одном и том же месте журнала из номера в номер. Поэтому если мы будем регулярно сообщать, скажем, о чем эта рубрика, то наши постоянные читатели вскоре взвоют, ибо нельзя столько раз говорить одно и то же. Это все равно что рассказывать человеку регулярно один и тот же анекдот, пусть даже и суперсмешной. В любом случае через месяц этот субъект застрелится. Новые же наши читатели, скорее всего, достаточно умны, чтобы самим догадаться, о чем написано далее. В конце концов, подразумевается, что читать вы уже научились. Можно также нести какую-нибудь умную требуху о тенденциях трансмутаций игровых жанров, но в результате все равно получится, что все придумали Тургенев и Достоевский и мы узнали это только из радиоперехвата их донесения Гагарину.



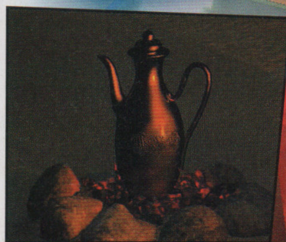




ОБОЙМА



Во-вторых, во вступиловах обычно находит отражение бурная внутриредакционная жизнь. Вы спрашиваете, как связана эта жизнь с нелогичным бредом? Поясняю на примере: однажды наш главный редактор прилетал в аэропорт «Шереметьево-2», возвращаясь с игровой выставки в Лондоне. А я поехал его встречать и был задержан доблестными сотрудниками милиции на подъездах к аэропорту «Внуково» за ношение штангенциркуля. Как мне объяснили, им вполне можно нанести тяжкие телесные повреждения, однако я решил не экспериментировать. Так вот, на вопрос, зачем оно мне, я ответил, что заработался, машинально сунул в карман, а сейчас еду в «Шереметьево» встречать начальника. При этом у них не возникло вопроса, что делает редактор штангенциркулем и при чем тут «Внуково». Вот и вы не волнуйтесь! Все происходит согласно нашей внутриредакционной логике.





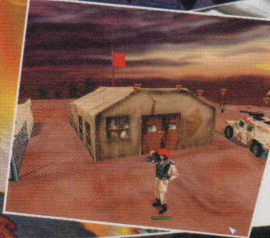
Панков Николай





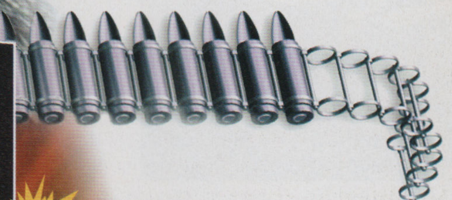




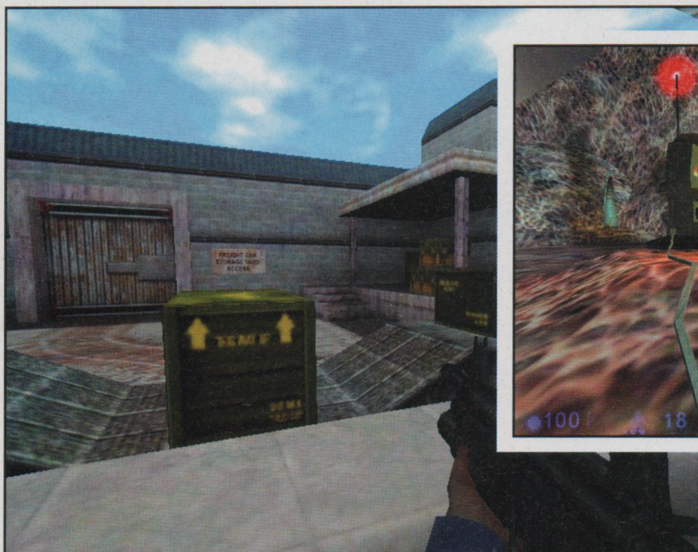


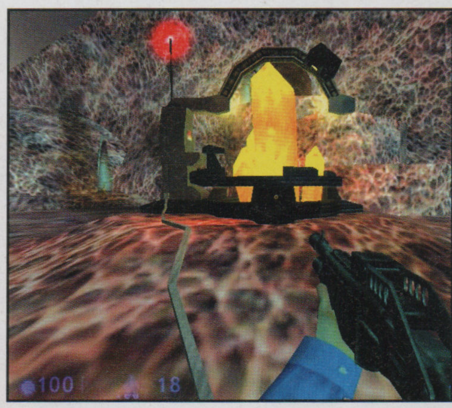














HALF-LIFE: BLUE SHIFT

Добавка

Константин Инин
aka Hollow Point



На второй день игры в Half-Life: Blue Shift у меня случилась неприятность: я его прошел. Скоропостижно. Это несколько омрачило пять-шесть часов, проведенных за очередной серией великого и **непревзойденного** (не только это, но это в первую очередь). Однако же в целом Blue Shift весьма достойно продолжает традиции и закрепляет успехи, а время было потрачено не зря.

Паспорт

Half-Life: Blue Shift
Жанр: 3D- action
Разработчик: Valve
Издатель: Sierra
 www.sierra.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 32 Мбайт

А в это время в замке

Good Morning! Welcome to Black Mesa Facility. Иными словами, здравствуй, Mesa, Новый Год, приходи на елку! Из пункта А в пункт Б выехал поезд на подвеске, везущий в своем хорошем просматриваемом чреве Гордона Фримена, супергероя и спасителя галактики вообще. Поезд традиционно нес свое чрево в чрево вышестоящей организации, уже упоминавшейся Black Mesa. Примерно в это же время в чреве другого поезда трясся B. Calhoon, торопившийся в ту же Black Mesa'у, но с другой стороны. Калхуна ждала трудная и нелегкая смена, по до сих пор не выясненным причинам называвшаяся голубой. Калхун работал охранником. Охранники — это, как известно, тупые твари, вооруженные пистолетами и умеющие робко двигаться по коридорам, охотно подставляя шею и прочие уязвимые части тела всем монстрам рангом старше Headcrab'a. Однако за несколько недель до знаменательного дня Калхун упал в шахту, ранее содержавшую радиоактивные отходы, и произошедшие мутации сделали его способным держать в руках MP5. Это сыграло решающую роль в его судьбе.

Получив боекомплект и с трудом напялив на свою большую, не по-охранниковски умную голову шлем, Калхун отправился в сектор (убей Бог, не помню какой — не держится вся эта бредятина в голове) чинить лифт. Это была последняя починка в жизни лифта: во время тестового прогона сразу после починки Фримен запустил-таки где-то совершенно в другой части здания долбаную лямбду, все заискрило, полезли сами знаете кто, лифт оборвался, и следующим, что увидел Калхун, была его счастливая судьба собственной персоной. Судьба предстала перед Калхуном в образе твари, доедавшей не его труп, а труп другого охранника. Буквально коллеги.

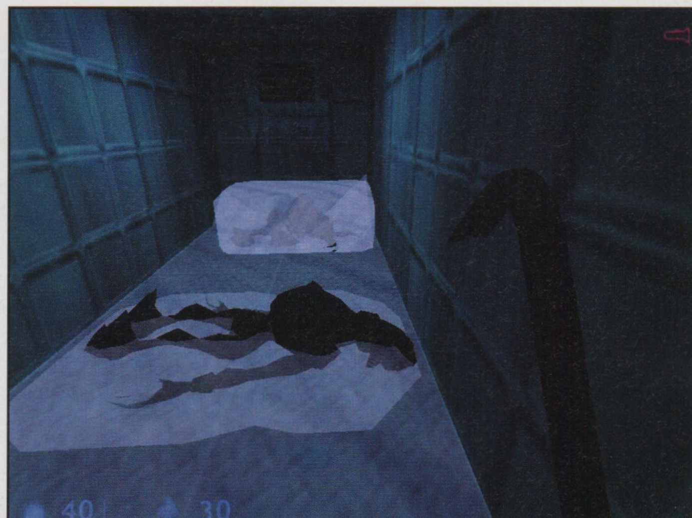
...и из подствольника

Что изменилось в Blue Shift по сравнению с Half-Life'ом просто (извините, все те, кто не видел оригинала, но вы в меньшинстве, и всем троим придется потерпеть буквально один абзац)? Больше пазлов — то есть не то чтобы больше, но как-то сложнее иногда отвечать на вопрос «куда дальше».

Добавка в чистом виде. Еще одна порция уже вкушенного блюда. Однако стоит вспомнить, о каком блюде идет речь, и настроение резко повышается.

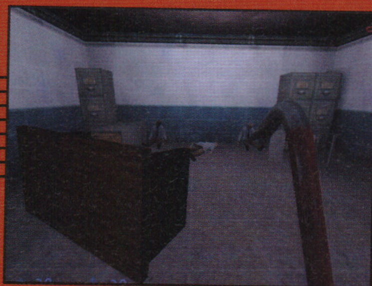
Очевидно, ощущение чисто субъективное: может быть, для кого-то совершенно все будет прозрачно. Армор у нас теперь не в стенных шкафчиках хранится, а валяется в виде охранниковских бронежилетов и шлемов. Велика разница: разве что труп коллеги теперь — радость. Да, так как на нас теперь нет suite'а, то и дальний прыжок тоже стал невозможен — удивительно, но и потребности в нем не возникает.

Перевозка замороженных монстров. В Blue Shift'е нам ничего не рассказывают о том, с чего вдруг на объекте появились десантники — от секретных планов остались разве что эти глыбы льда. BS — история человека, который просто хочет выжить.



Пожалуй, все: про постыдно маленькую продолжительность игры я уже сказал.

Добавка в чистом виде. Еще одна порция уже вкушенного блюда. Однако стоит вспомнить, о каком блюде идет речь, и настроение резко повышается.







Таких шутеров больше не делают. Не в смысле «с тех пор», а в смысле вообще не делают. Half-Life — вещь уникальная и неповторимая; Blue Shift это снова доказывает.

Потрясающие уровни. Разнообразные и очень правдоподобно выглядящие интерьеры в сочетании с отличной расстановкой сил. Плюс к этому — отличный баланс силы оружия и жизни монстров. Плюс — сами монстры сделаны с чудесной выдумкой: фантазия дизайнеров продолжает работать на игру до сих пор. Все это вместе дает атмосферу, которой длительное ожидание спуска лифта или подзарядки генератора не раздражает своей бессмысленностью, а становится именно ожиданием: нервным, напряженным, заставляющим реагировать на любую неожиданность очередью из автомата или кувырком за ближайший ящик. Не говоря уж о подпрыгиваниях на стуле.

Совершенно фантастический боевик. Замолки со спецназовцами — вещь, не сравнимая ни с чем. Разве что с кино: неожиданная лобовая атака, предваренная гранатой из подствольника, резкое отступление, обход препятствия с другой стороны и расстрел нескольких врагов, еще две гранаты подоспевшим на подмогу, снова отступление с редкими очередями по преследователям и запрыгивание по мусорным ящикам в окно второго этажа. Очевидно, вслед за своей же гранатой: чтоб спокойнее было. Совершенно великолепные модели спецназовцев и уникальная в своем роде озвучка. Тот, кто хоть раз в жизни слышал переговоры Half-Life'овских вражин по рации, понимает о чем я. Сидеть в засаде и прислушиваться к их «Go! — We go!», ожидая появления фигуры в дверном проеме... В общем, боевик. Только в кино и в Half-Life'е бывает такое.

Самый конец игры. В портал прыгает последний ученый из группы, организующей побег. Calhoon — следующий.

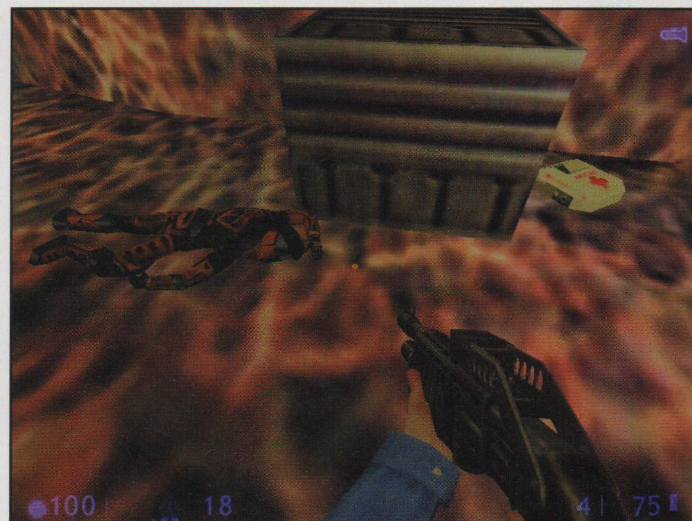


Кино, приключение, шутер с сюжетом. Еще кусочек радости

В порядке усиления радости к Blue Shift'у прилагается High Definition pack. Будучи инсталлированным поверх любой из трех частей (HL, HL: Opposing Force, HL: Blues Shift), она несколько

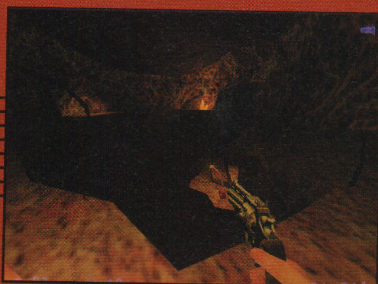
приводит в чувство графику: оружие, модели и т. д. Тут, как известно, существуют два мнения: одни считают Half-Life очень красивой, стильной, зрелищной игрой (совершенно потрясающая работа дизайнеров — подбор текстуры и объектов выжимает из движка максимум; я однозначно принадлежу к тем, кому графика HL симпатична); вторые говорят: «И вы можете смотреть на это после того,

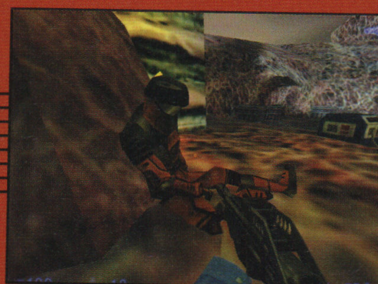
Совершенно великолепные модели спецназовцев и уникальная в своем роде озвучка. Тот, кто хоть раз в жизни слышал переговоры Half-Life'овских вражин по рации, понимает о чем я.

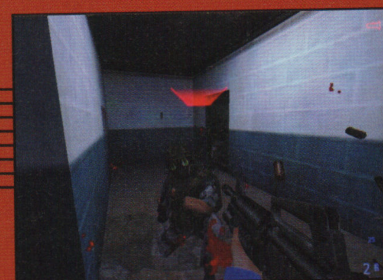


Боец не дополз до аптечки пары шагов. Стать Гордоном Фрименом было не судьба, хотя костюмик чувак отхватил.

как видели Unreal Tournament?» (они по-своему правы: движок первого «Квейка» и так заставили прыгнуть вдвое выше собственной головы, но современные движки изначально прыгают выше). High







Definition pack слегка порадует первых, но ни в чем не убедит вторых. Half-Life и в 2001 году продолжает выглядеть достойно, но ничем не удивляет. Чуда и не могло произойти.

В остальном все-все-все то же самое. Только Blue Shift короток. Непростительно короток.

Гарсон! Еще парочку!

Собственно, можно безболезненно пересказать сюжет — большой потери для потенциального игрока не будет. После аварии в лифте мы перемещаемся в единственно возможном направлении, пока не освобождаем ученого, сообщающего, что знает способ выбраться со станции — с помощью все той же телепортации. Вместе с ученым мы спускаемся в заброшенную лабораторию; имеющейся мощности хватает на то, чтобы активировать портал в другой мир. Десятиминутная пробежка по другому миру (ясное дело — надо же напомнить, что были и такие текстуры, и такие уровни, и вообще... такое) — и генератор включен. Возвращаемся, идем на еще одно задание — приносим power cell, требуемую для окончательной телепортации — и вместе с остальными учеными отправляемся на свободу. Если успеваем убежать от вламывающихся в помещение прямо перед телепортацией охранников. Все. Просто кошмар.

Забавно поиграть за бывшее мясо — за дурака-охранника, которого мочили все, кому не лень. Забавно посмотреть на ситуацию из другой точки в том же здании, особенно когда натыкаешься на знакомые места: «Ой, а я здесь уже убивал!» Менее забавны ссылки на ту самую основную/параллельную историю с Гордоном Фрименом: менее забавны, потому что как-то уж очень ожидаемы. Ну, говорит нам ученый: «Это идиот Фримен пытается всех спасти; я не идиот, я сваливаю». Ну, глючит установку в самом конце, нас какое-то время телепортит по зданию, и мы видим, как два спецназовца волокут тело Фримена, обсуждая, что надо все же его того, грохнуть. Ну и что? Тоже мне радость: ясное дело, в таком add-on'е будут ссылки на первую игру. Благо, дело нехитрое. В общем, Blue Shift более или менее забавен — за счет параллелей и пересечений. Blue Shift весьма играбелен и вообще хорош — за счет того, что это Half-Life. Blue Shift очень короток — Бог его знает, за счет чего. Наверное, за счет того, что это — add-on. Знайте, что покупаете. Так сказать, я вас предупредил.

Забавно поиграть за бывшее мясо — за дурака-охранника, которого мочили все, кому не лень. Забавно посмотреть на ситуацию из другой точки в том же здании.

Требования — старший первый пень, 32 Мбайт RAM. Тоже, кстати, хорошо.

P.S. Вообще говоря, все это понемножку запаривает. Welcome to Black Mesa Facility, поезд, монтировка, head crab'ы, пистолет, шотган, зомби, MP5, беготня эта... Ученые кривые, охранники синекожие, рожи их из трех полигонов, кровь хлопьями — да, это когда-то было хорошей кровью, но сколько же можно! Ну был бы Blue Shift в два, в три, в четыре раза длиннее — да нам уже самого Half-Life в свое время хватило. Люди!!! Кто-нибудь!!! Сделайте новый нормальный шутер!!! Пожалуйста!!! MG



ИТОГО

Еще чуть-чуть Half-Life'а. За охранника и с перерисованным оружием. Типовой add-on, в прямом переводе означающий «добавка».



X.X.L.Самогон

ERACER

Соблазн

Rage Software не занимается производством игр — она делает вестников новых этапов развития компьютерных технологий. Из серии «как я понял, что такое VooDoo 2». Или «**рисованное небо**, в которое не захотелось улететь». Эти ребята не придумывают замысловатых концепций, не парят геймеров длинными сценариями, не создают ролевых систем и не творят чудес в плане балансирования игр.



Они просто создают потрясающе выглядящий продукт и делают так, чтобы элементы этого продукта, не являющиеся графикой, не мешали нам наслаждаться этой графикой, а, наоборот, помогали. В послужном списке Rage Software такие хиты, как Expandable, Hostile Waters, Incoming и Rage Rally, — все как на подбор очаровательно бестолковые, неподдельно дружественные, отчаянно драйвовые, без единой дырочки и ослепительно красивые. eRacer — новая игра от Rage. Это гонки. То ли аркадные, то ли серьезные — не суть важно.

Лики коммерческой успешности

Ребята из Rage Software умеют делать безумно красивые игры, знают об этом и бессовестно этим пользуются. С первых же минут общения с eRacer игра нагло и навязчиво принимается убеждать тебя в том, что она ослепительна, что ее красота достойна поклонения и способна перекрыть любые недостатки, окажись таковые в наличии. И это подкупает. Стильный, радующий глаз и одновременно удобный интерфейс на пару с драйвовой музыкой незаметно, но эффективно, как сухое вино в финале ужина на двоих, подготавливают геймера к восприятию главного — действа, которое в нашем случае называется игровым процессом. Старт! Экран наполняется изящными обводами, шикарными эффектами, интригующими расцветками и пейзажами, от которых захватывает дух. В висках стучит, на лице появляется глуповатая улыбка (которая по первости не исчезает даже после окончания Действа). Рев моторов, блеск хрома и титана, яркие рекламные наклейки на машинах пробуждают инстинкт гонщика, и больше нам ничего не нужно. Опомнимся только после финиша. Поначалу даже не получается

Паспорт

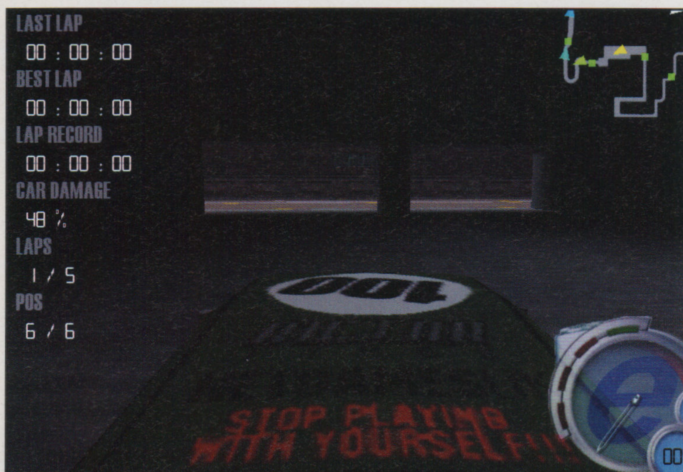
eRacer

Жанр:	Racing
Разработчик:	Rage Software
Издатель:	Rage Software

 www.rage.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium III 500 МГц
RAM:	128 Мбайт
Video:	3D-ускоритель



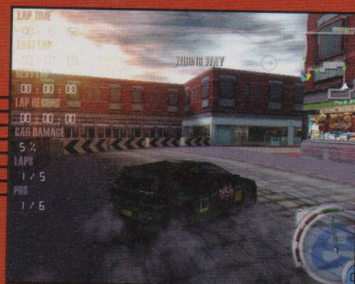
В этой надписи на крыше машины выражен основной смысл этой игры — не фиг играть одному, ибо мультиплеер суть король всех вариантов игрушек!

Начало прекрасной дружбы

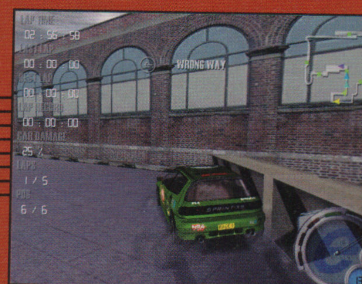
Игра чувствует такое к себе отношение и тоже не остается в долгу. «Тебе нравятся красивые машины? Смотри — у меня есть еще. Ты можешь их выиграть... Как тебе понравилась ночная гонка вокруг Стоун Хэнджа? О, ты еще не пробовал гонять по палубе авианосца... Пробовал? Тогда у меня для тебя сюрприз — трасса, проложенная по гигантской детской комнате. Любишь потруднее? Попробуй другой уровень сложности...» И вновь игрока захлестывает поток безумного драйва, великолепной графики и технологического совершенства.

В eRacer не делается акцента ни на реализме, ни на аркадной составляющей геймплея — граница между этими двумя подвидами игр-гонок здесь смазана.

вспомнить и упорядочить все увиденное, отыгранное и опробованное великолепие — лишь со временем понемногу, гонка за гонкой, запоминаешь его частички, привыкаешь к ним, влюбляешься в каждую из них по отдельности, объединяешь в целостный образ, тоже любимый и пробуждающий желание сыграть снова, сыграть лучше, интереснее, по-новому. И закрываешь глаза на недостатки — какой прок от того, чтобы помнить их, если благодаря достоинствам Действо получается таким великолепным...







Солнце светит сквозь полотнище с надписью «Старт», а я притаился в засаде и жду приезда так называемых конкурентов. Представляете испуг гонщика, который обнаружит, что машина соперника несется ему навстречу?



Говорите помедленнее — я натуральная аркада

В eRacer не делается акцента ни на реализме, ни на аркадной составляющей геймплея — граница между этими двумя подвидами игр-гонок здесь смазана. Великолепное дитя Rage Software, с одной стороны, позволяет в полной мере насладиться всеми прелестями ни к чему не обязывающей скоростной езды на крутой тачке среди потрясающе красивых пейзажей, но, с другой стороны, вы можете назначить себе правила игры, по которым придется выкладываться на полную катушку. Победа достанется только геймеру, освоившему игру полностью и к тому же способному собраться и быть нацеленным на победу от начала до конца заезда (а заезды здесь долгие). Так, система повреждений здесь хоть и реализована, но не тянет на симуляторную — даже при самых опасных столкновениях и ударах машина не превращается в металлолом, а просто начинает хуже ехать. Повреждения же отображаются на соответствующем индикаторе в углу экрана. Начать играть и осваивать хитрости eRacer можно в режиме arcade, имея в своем распоряжении так себе ездящие машины и пару простеньких трасс, но со временем трассы становятся сложнее и интереснее, машины — быстрее, противники — зубастей, а сменив уровень сложности на professional, мы получим оппонентов, AI которых сделал бы честь любому самому реалистичному раллийному симулятору. Кроме того, местный искусственный интеллект представляет собой удивительно жгучий коктейль из холодного расчета, безумной агрессии и высокого профессионализма — играть с железными ребятами потрясающе интересно! Хотя игра изначально не претендует на звание симулятора, здешняя физическая модель удивительно реалистична — машины ведут себя на трассе очень естественно и даже позволяют выполнять с собой весь арсенал приемов настоящего раллийного пилота. Правда, некоторое ощущение нереальности происходящего все-таки остается. Видимо, сказывается то, что акцента на реализме изначально не делалось — ребята из Rage Software необходимое для этого время потратили на доведение графики до совершенства. Кроме того, представленные в игре машины нелицензированные, так что ждать от них абсолютной схожести с какими-либо реальными прототипами не стоит.

Хотя игра изначально не претендует на звание симулятора, здешняя физическая модель удивительно реалистична.

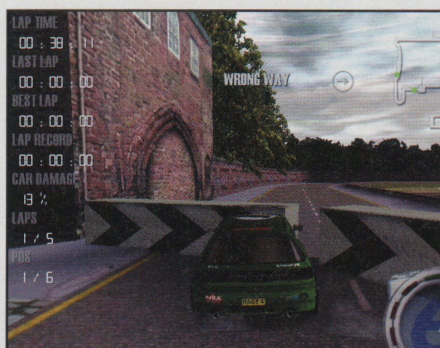
Следует заметить, что в некоторых машинах все-таки угадываются реальные тачки. Ну и, наконец, непростительная промашка Rage Software — игра не поддерживает force feedback, так что обладатели дорогих устройств такого рода будут разочарованы.

Бигуди

Теперь, в завершение моих отношений с великолепной игрушкой eRacer, позволю себе поговорить о ее недостатках — прости, милая, но это моя работа. При всем своем великолепии трассы eRacer вызывают ощущение, что ты находишься в каком-то другом мире — прекрасном, но холодном и пустынном. Солнце светит, автомобили сияют полированными литыми дисками, их великолепные обводы отражаются в кристально чистой воде, а из-под колес летят безумно красивые брызги, но полное отсутствие какой бы то ни было живности на всех без исключения трассах (зрителей, вертолетов, оленей — хоть чего-нибудь!) наводит на жутковатые мысли о бактериологическом оружии (как известно, давным-давно запрещенном).

Это мы с вами знаем, что игры от Rage Software хороши своим ни к чему не обязывающим геймплеем и, как говорится, stunning-графикой. Но вообще-то, строго говоря, eRacer — игра, спозиционированная как мультиплеерные гонки. Если не первой, то уж наверняка второй по значимости фичей игрушки должна была стать возможность посоревноваться в водительском мастерстве на бескрайних просторах Всемирной и Глобальной. И верно ведь спозиционировали — желающих было бы хоть отбавляй. Игрушка ведь в плане системных требований к геймерской нервной системе вполне демократичная — не симулятор же. Однако, как показало время, затея Rage вынести гоночные соревнования в Internet с треском провалилась. Виной тому стало несовершенство сетевого движка игры, не способного обеспечить достаточную «мягкость». Лаги превращают заезд в забег разноцветных стальных лягушек, и если, к примеру, участвуя в таком забеге, мы вырвались вперёд, то это еще ничего не значит, так как оппонент, который, по нашему мнению, плетется в хвосте гонки, на самом деле запросто может оказаться впереди нас, просто сервер сообщит нам об этом спустя какое-то время. Притом сообщит грубо и нетактично — попросту материализовав оппонента перед нашим носом. При всем твоем великолепии, золотце, этого недостатка тебе не скрыть.

Зато с сайта Rage Software (www.rage.com) можно скачать свеженькие трассы, а обладатели новомодных мобильников с поддержкой WAP могут прямо на работе/в баре/ в гостях хвастаться перед друзьями своими eRacer-достижениями на поприще мультиплеерных гонок — показав свои результаты в местной таблице рекордов. MG



Главное, это вовремя въехать в какой-нибудь барьер. К сожалению, протаранить его и попасть на отгороженный участок трассы нельзя, но все равно приятно…



Это я не к зеркалу подъехал, это машина соперника покрашена так же, как и моя. А что вы думали, так часто поступают на соревнованиях, чтобы комментатор с ума сошел…







Затея Rage вынести гоночные соревнования в Internet с треском провалилась. Виной тому стало несовершенство сетевого движка игры.





ИТОГО

В лице eRacer мы имеем безумно красивую, довольно умную, общительную и веселую особу. Правда, она не очень любит ваши шумные мультиплеерные состязания с друзьями, но ведь это можно и пережить… Кстати, если вы решили, что это все-таки ваш тип — напомню, что вы имеете дело с игрушкой от Rage Software, а значит, в плане игрового железа она привыкла получать все самое лучшее. Не разочаруйте ее.





Константин Инин ака Топчущий Коготь

EUROPE RACER

Ударим разгильдяйством по бездорожью!!!



Паспорт

Europe Racer

Жанр: аркадные гонки
Разработчик: Davilex
Издатель: Davilex

URL www.davilex.com

Системные требования:
Процессор: Pentium II 350 МГц
RAM: 64 Мбайт

Я люблю аркадные гонки. Вы любите аркадные гонки. Все любят аркадные гонки. Но это же не повод терпеть **безобразие**, даже если оно действительно является аркадными гонками.

Драйв

Есть светлая идея. Приготовьтесь — идея большая и обстоятельная, и это почти что ревью на Europe Racer. Итак, мы хотим сделать аркадные гонки. Раз в жизни мы хотим навернуть на них вменяемый сюжет, в котором никак не фигурирует отдаленное будущее, постъядерный мир и технологии, порожденные рассекречиванием ядерных же технологий (рассекречивание выражалось в разлете частей реактора по местности во время опять-таки ядерного взрыва). Мы мутим нелегальщину. Некая организация дает возможность оттянуться настоящим водителям, которым тесно в слишком чистом, вылизанном и безопасном мире обычных ралли. Никто никогда не даст им разрешения действительно показать все свое мастерство — но наша организация дает им стимул не спрашивать разрешения. Серьезные призы и настоящие гонки — 250 км/ч на самых людных улицах европейских столиц.

Давайте сделаем совершенно чумовые уровни. Давайте стилизуем их под те самые столицы — вспомним все достопримечательности Рима, Москвы, Парижа, Берлина, Амстердама и воссоздадим их на наших уровнях; все остальное место заполним характерными элементами архитектуры и, конечно же, сделаем часть дорог мощеными — иначе, что это за Европа. Сделаем узнаваемыми места и позволим игроку ощутить себя в реальном городе, но с совершенно нереальными задачами.

Давайте сделаем сочных, колоритных персонажей. Американца — типичного бизнесемена self-made, англичанина — скучающего аристократа, русскую — она слишком сильна, умна и красива, чтобы заниматься только тряпками и романами; каждый сможет выбрать страну по вкусу и будет еще сильнее отождествлять себя с персонажем. Напишем им веселые реплики на родном языке, любой ценой озвучим их без акцента, дадим каждому машину своей страны — впрочем, конечно же, можно и выбирать. Одно дело — виртуальное «я», другое — наш основной инструмент и верный товарищ. Сделаем много разных машин, причем еще и разобьем их на несколько классов: ну, скажем, легковушки, внедорожники и гоночные машины. У каждой — свои преимущества и недостатки; пусть игрок сам решает, на чем будет проще добраться до финиша первым.

Сделаем много режимов игры. Наша организация явно не настолько примитивна, чтобы спонсировать простые одиночные прогоны: то есть, конечно, такое тоже бывает, но так, в порядке тренировки перед основной программой. Испытание для настоящего профессионала — по чемпионату на каждый класс и один Гран-при. Первые — своеобразные туристические блоки: Европа такая, Европа сякая, Средиземноморское побережье; если купите пять треков сразу, получите скидку. До финиша доезжает половина туристов. Гран-при — все трассы сразу: долгое, не один игровой час продолжающееся веселье. Раз зарабатываются деньги, значит, можно апгрейдить машину: трассы будут становиться все сложнее, и от «верного товарища» будут требоваться все лучшие скоростные качества и устойчивость на трассе. Полдюжины параметров и кусающиеся цены — всегда придется выбирать.

Уж здесь-то свободу творчества не ограничивает никто.

Хорошая могла бы получиться игра. Про нелегальные гонки по улицам Европы.

Дальше — хуже

Из всего вышеперечисленного нормально реализована разве что озвучка персонажей. Русская Анастасия совершенно без акцента — что СОВЕРШЕННО поразительно — говорит: «У тебя хоть права-то есть?» Пусть голосок несколько неэлегантен, но чутка абстрагировавшись...

Все остальное ужасно. Просто ужасно. Я, блин, разочарован.

Начнем с конца. Графика гнусная. Ну, блин, ну в магазинах уже трудно купить проц слабее 600 Celeron'а, а 128 метров памяти стоят, как семечки. Один поход в парк аттракционов встанет дороже. Ну почему не подумать, что графика — это не только машины, состоящие из полигонов и раскрашенные в разные цвета. И даже когда на два порядка лучше — это тоже еще не графика. Бонус должен быть красивым. Бонус не должен представлять собой меланхолически вращающийся над мостовой гаечный ключ или молнию; более крутой бонус тем более не должен представлять собой ту же молнию или тот же гаечный ключ, но немножко другого цвета.



Anastasia собственной персоной. Club Moskov Masjina — наш выбор. Угадайте, что означает последнее слово?

Через пешеходов нельзя переехать. Особенно нельзя переехать через пешеходов, которые пугаются машины. Если пешеходы будут по-коммандосовски в кувырке уходить от машины и метать ей вслед томагавк или хотя бы плевать (кстати, неплохо бы сделать зеркало заднего вида) — это еще ничего. Но, когда пешеход выбегает на середину мостовой и в ужасе расставляет все, что у него есть, а потом стоит все в той же нелепой позе все время нашего проезда сквозь него и еще долго после этого, — просто какой-то бардак. (Дополнительно проведенные исследования показали, что пешеходы вообще народ капризный:







Добавим в геймплей полицию — она просто не может не вмешаться, когда по улицам, не обращая ни малейшего внимания на светофоры и раскидывая по сторонам прохожих, несется целая пачка машин. Пусть полицейские будут серьезно портить кровь игроку — или за счет быстрых машин, или за счет возможности переговариваться по рации и устраивать засады, или за счет оружия — неважно как, просто пусть это будет серьезным фактором геймплея. Нелегальные гонки по городу не будут похожи ни на что.

Наконец, делаем отличную графику — как же без нее в аркадных гонках. Яркие краски — не забываем, конечно, про стилизацию; множество деталей — благо, современные компы позволяют... и стебные фишки. Бьющиеся витрины знаменитых магазинов, сбитые столбы на Красной площади — что-нибудь.

Но, когда пешеход выбегает на середину мостовой и в ужасе расставляет все, что у него есть, а потом стоит все в той же нелепой позе все время нашего проезда сквозь него и еще долго после этого, — просто какой-то бардак.

Это все с одной стороны; с другой — эти гаечные ключи и молнии должны висеть на «вменяемой» высоте, а не вдвое выше крыши машины. У меня не должно возникать ощущения «соберу я их или где-то раньше забыл прыгнуть». Это традиция такая: бонус собирается телом, а не осеняет «верного товарища» своей магической энергией, пока «верный товарищ» проносится под ним.

Не пугайтесь, машина еще очень долго сможет совершенно невозмутимо ехать. Уж до починочного-то бонуса хватит точно.





Вот они, бонусы. Страшно, правда? Эти уродцы набрасываются на тебя и чинят, чинят, чинят...

иногда они все же стремительно перемещаются к стене дома при вашем приближении, иногда ведут себя, как описано выше, а иногда просто продолжают свою прогулку — именно прогулку, пешком и в расслабленной позе — через дорогу.







И ваша машина все так же удачно проезжает сквозь наслаждающегося жизнью пешехода. Пепси — страшная сила.)

Окошки в больших автобусах и маленьких полицейских машинах должны быть либо видны, либо не видны. Когда автобус настойчиво маячит перед нами и показывает, что сбоку у него одна невнятная текстура, — это не дело. Фонари должны отлетать в стороны, а не складываться на мостовую. Они это делали три года назад в Carmageddon'е. Ну и так далее. Я уж не говорю о ярких, насыщенных цветах и состыковке полигонов в моделях.

Стилизация городов выполнена ужасно. Если бы в футуристической гонке на футуристических трассах по обочинам развесили репродукции с пейзажами европейских городов прошлого, получилось бы приблизительно так же, но без маразма претенциозности. С Москвой, думаю, будет понятно всем — объясним на ее примере. То, что в Москве не тает снег, — ладно, бог с ним. То, что в Москве не так расположены улицы, — это более неприятно, потому что уже можно на современном уровне техники дойти хоть до какого-то правдоподобия. Но по-настоящему страшна последовательность Красная площадь — улицы — тоннель метро — лестница метро — Красная площадь. Это же, кстати, пример чудного чувства юмора разработчиков. Уточню, что тоннель метро — это не долгий колоритный кусок карты, а кишка, выход из которой хорошо виден со входа. Десять раз длина машины. Тоннель помещен в игру потому, что это смешно. Еще смешно разрывание висящей в воздухе картины с предварительным подпрыгиванием на трамплине. Бонусов за это не дают.

Игра отвратительно проста и чудовищно скучна. Высший уровень сложности ничего принципиально не меняет.



Это Лондон. Ночь. Маленькие уродливые бонусы караулят тебя, чтобы наброситься и чинить, — и досюда уже добрались эти мерзкие твари.

Возвращаемся к Красной площади. Это не стилизация. Это не европейские столицы. То есть в Москве действительно больше красного, а в Амстердаме есть каналы. Но так, с помощью эзотерических намеков на глубинную сущность города, стилизовали города и страны во времена четверок. Когда пикселов и цветов было просто физически мало, а мысль надо было передать глубокую. И тогда это выглядело нормально, а сегодня — нет. Зачем мне кривые европейские столицы, если у меня полным-полно совершенно настоящих космических кораблей?

Возможно, все бы было нормально, если бы не чудовищные уровни. Кривые, халтурно слепленные воедино куски. Три основных элемента: очень узкая длинная кишка, повороты на 90°, огромные, предоставляющие невероятный простор для езды «как хочешь» площади и проспекты. Скучища адова. Противники — имбецилы. Совершенные, полные имбецилы. Они остаются где-то в неведомой дали, даже если не использовать нитро. Если использовать — это вообще детский сад. По трассам ты катаешься один. Полиция умеет толпиться и мешать тебе проехать — если ей очень повезет. С увеличением уровня сложности ничего не меняется к лучшему. Нанесение урона твоей машине носит чисто символический характер: однажды я разбился — к концу трассы, которую проехал в совершенно раздолбайской манере, и совершенно игнорируя чинилки. Игра отвратительно проста и чудовищно скучна. Высший уровень сложности ничего принципиально не меняет. Единственное, что организует проблемы, — это чудовищная физика игры. В нее зачем-то добавлены элементы реализма в поведении машины, приводящие к ее очень, очень плохой управляемости, а последствия любого прикосновения к твердому предмету просто чудовищные: во-первых, ужасно теряется скорость, во-вторых, одним прикосновением вы не ограничитесь. Машина рикошетит, как резиновая, и вас какое-то время бросает из стороны в сторону. Очевидно, эта акробатика приводит уже к полной потере скорости. А фокус еще в том, что определить, какой предмет твердый, а на какой вашей машине элементарно наплевать, на глаз нереально.

Отлетающий через всю улицу после столкновения с легковушкой двухэтажный автобус — это не смешно. Совершенно непробиваемые ограждения, не вкопанные в землю, а обычные, такие переносные прямоугольнички со знаками «кирпич» — на фоне отлетающих автобусов — это омерзительно. Впрочем, среди геймплейных достоинств самой Europe Racer многое может показаться омерзительным и практически ничего — смешным. Игра — полная лажа. И у меня нет ни малейшего желания извиняться за выражение. MG



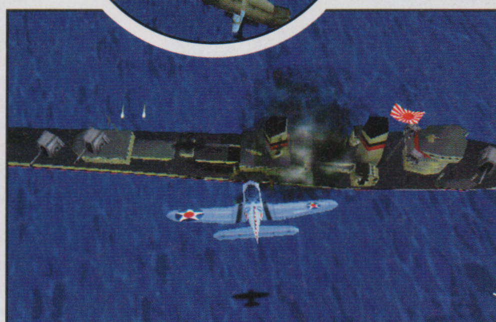
ИТОГО

Неплохая идея и несколько забавных находок совершенно изгажены реализацией. Игра отвратительна как внешне, так и геймплейно. Лажа, как и было сказано.









Trainy

PEARL HARBOR: ZERO HOUR

Дважды в воды Тихого океана

Меня всегда приводили в буйный нездоровый восторг попытки разработчиков поиграть в Господа Бога и слегка **перекроить историю**, которая, как им, видимо, кажется, немножко у оригинального Господа Бога не получилась. Встанешь, бывало, поутру, натянешь бабушкины, небесного цвета, панталоны, соорудишь треуголку из газетки, вперишь взгляд в даль заоконную и видишь там, как раз между бензозаправкой и детским садом Бородино, ржавые мортиры и одноглазого Кутузова. Рябчиков жрет, сволочь...



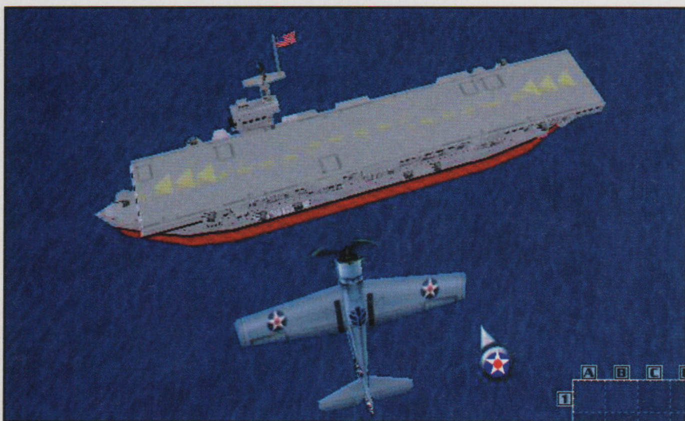
И только это повернешься в возмущении, оглядывая собственные позиции и вспоминая убогое меню полевой кухни, мол, а пуркуа бы и не па, силь ву пле? — буржуйские разработчики тут как тут. С уже готовым очередным продуктом по восстановлению исторической справедливости в отдельно взятом персональном компьютере. И пули начинают насвистывать марсельезу; галльские мундиры, задубевшие на морозе, оказывают недюжинное сопротивление русским штыкам; Пьер Безухов не бегает по Москве с выпученными глазами, а ловко собирает саквояж для поездки на воды в Баден-Баден. Флаг на бензоколонке за окном неуловимо изменил полоски с горизонтальных на вертикальные, а мужики на лавочке, потягивая молодое красное вино и бестолково закусывая его нарезанным толстыми кусками камамбером, старательно картавят раскатистое русское «р». Осваиваем новую историю.

Хорошая страна Америка. Большая. А главное, находится далеко от центров завоевательной мысли. Какому нормальному захватчику придет в голову долгими месяцами добираться до Америки, которая к этому моменту мобилизует всех негров Африки, чтобы получить там томагавком по голове и отправиться восвояси? Там, кстати, до сих пор смертную казнь не отменили. Чревато, знаете ли. И бессмысленно. Особенно, если рядом есть Россия. Тоже большая, но не могущая мобилизовать ничего, кроме праведного народного гнева. Вот и не воюют с ними никто. Очень им обидно, знаете ли, американцам. У всех праздники, юбилеи. День взятия чего-нибудь, день отсечения головы очередному королю, день победы в какой-нибудь войне,

Паспорт

Pearl Harbor: Zero Hour
Жанр: аркада
Разработчик: ASAP Games
Издатель: Simon & Schuster
URL www.asapgames.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт



от столетней, до междоусобной… Одних революций по паре на каждое европейское государство в среднем приходится. А у них? День независимости да день рождения теперешнего президента. Остальные и праздниками-то не назовешь. То индейку всей страной по одному рецепту готовят, то тыквы сушат на подоконниках. Скукота! На этаком безрыбье решили реанимировать почившую в забвении дату чуть ли не единственного сражения с интервентами на американской территории в сознательном американском возрасте (появление Христофора Колумба с бусами и прочими цацками, конечно же, не в счет). Однако неувязочка. Всенародно улюлюкать по поводу быстро и практически незаметно проигранного сражения как-то неловко.

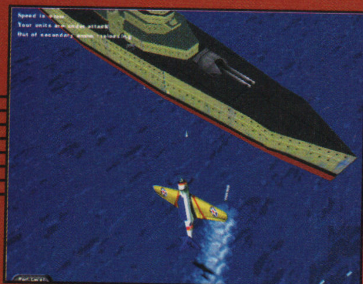
Сейчас-то мы и похохочем!



Из истории: дело было вечером, делать было нечего…

Вечером 6 декабря 1941 года американцы, как и многие дни, недели и месяцы до этого, неторопливо мешали отчаянному маленькому японскому народцу завоевывать себе хоть немножечко еще территории, которая бы состояла не только из камней и вулканов, а хотя бы песочка. Последней каплей в переполненную чашу терпения Страны восходящего солнца стало введение эмбарго на вполне мирные японские кораблики. Так что пока американские солдаты на военно-морской базе Перл-Харбор, что на Гавайях, расползались по койкам и кубрикам после сытного ужина, японцы, сотворив длинную церемонию вокруг чашки зеленого чая, под хоровое «Банзай!» погрузились в самолеты, корабли и подводные лодки и отправились к соседям с дружеским визитом. Так, поделиться передовыми технологиями да покалякать о ценах на рис. И ранним утром 7 числа еще не успевшие проснуться и надраить палубы американские военные суда, как на заказ, выстроившиеся на рейде по росту, были атакованы, потом еще раз атакованы. А потом японцы улетели и уплыли, оставив Штатам вместо передовой военно-морской базы Перл-Харбор, надежи и опоры американских ВМС, сильно разрушенный песочный замок на берегу и много-много трупов самолетиков и кораблей разных цветов и размеров. Конечно, погибли не все. Но те, что выжили, боеспособными было назвать уже трудно. Сильнее же всего пострадала национальная гордость, которая слезилась, кукожилась, перестала есть гамбургеры и норовила удалиться в монастырь. На следующий день США и Франция объявили Японии войну, а почти через четыре года американская национальная гордость оправилась от болезни, и над Японией пару раз продефилировали самолеты с атомными бомбами, мол, кто к нам с чем придет, тот от того и того. Помножить на научный прогресс. Японцы ребята шустрые, умножать умеют хорошо и с тех пор занимаются только научным прогрессом, клепают себе покемонов потихонечку. А территориальные проблемы предпочитают решать с Россией — у нас национальная гордость не такая нервная.

Японцы улетели и уплыли, оставив Штатам сильно разрушенный песчаный замок на берегу и много-много трупов самолетиков и кораблей разных размеров.







Решили реанимировать почившую в забвении дату чуть ли не единственного сражения с интервентами на американской территории в сознательном американском возрасте.

В общем, как несложно заметить, гордиться особо нечем. Героически проспали, потом не менее героически быстро бежали к пушкам; пока пристреливались по чужим и своим, противник улетел, взмахнув хвостом на прощание. Праздновать, по-хорошему, нечего. Но надо. Поэтому, пользуясь тем, что американцы свою историю знают не лучше, чем любую другую, была быстренько и непринужденно проведена PR-акция, в рамках которой выпустили громкий слезливый фильм и две игры. Целью акции, по всей видимости, было не только напомнить гражданам об истории их

собственной страны, но и немножечко расставить акценты, ударения, знаки препинания и прочие вещи, как нельзя более способствующие ПРАВИЛЬНОМУ, без извилин, пониманию ситуации.

Из увиденного...

Собственно, вашему вниманию предлагается одна из ступеней PR-ракеты — Pearl Harbor: zero hour. Предполагается, что игра, выпущенная Simon&Schuster, являет собой помесь аркады и симулятора. На самом деле авторы, по-моему, крайне плохо представляют себе, что такое симулятор. Или считают таковыми все игры, включая «Тетрис». Потому что в полете от тебя зависят повороты вправо-влево и набор высоты. Никаких кульбитов и фигур хотя бы не очень высшего пилотажа. Никаких шпилек и заныриваний над поселками. Даже посадка на взлетную полосу осуществляется под мудрым руководством телем, это аркада. Причем не из лучших, о чем далее.

На этот раз мы должны спасти от неминуемого позора честь американского звездно-полосатого флага, гордо реющего под обстрелом вероломных японцев. Для этого нам предложены 10 миссий, в которых, по сути, не больше пары типов заданий. Потопить, сбить или разрушить. Или любое другое сочетание. Но не более, что неприятно, потому что, в общем, скучно. Единственную скромную радость доставляет разнообразие боевой техники, выдающейся под наше чуткое руководство. Около десятка разных самолетов и самолетиков со смутно знакомыми по учебникам истории названиями. Практически каждый, за исключением самых простых, имеет кроме стандартного пулемета какое-нибудь спецоружие на борту. Ничего особенного, плазмоган во имя исторических реалий отсутствует. Глубинные бомбы, торпеды. Однако



Левый верхний угол. Ударник летного фронта. Теперь можем купить себе весь японский флот и пару коньков в придачу.

входило уничтожение этого объекта в планы командования или нет. Порядка ради надо заметить, что в игре редко встречаются неучтенные в тексте миссии, доступные уничтожению объекты, но потенциал все







трех виртуальных воротец, которые превращаются из красненьких в зеленые по мере успешного прохода под ними. Не то чтобы это было элементарно, но со второго раза осваивается. И что мы симулируем? Игральный автомат в парке культуры? Так что извините, уважаемые читатели, ожидавшие возможности порулить самым настоящим истребиии они оказываются очень кстати. Попробуйте как-нибудь потопить не то что авианосец, а хотя бы линкор с помощью банального пулемета — и вы поймете, как нелегка была жизнь японских летчиков. За каждый уничтоженный вражеский объект невидимое начальство начисляет нам определенное количество очков. Причем совершенно не важно,



Внизу виднелся истерзанный труп линкора. Сейчас пойдет ко дну.

равно радует. Потому что очки нам нужны не бахвальства ради, а для получения возможности полетать на чем-нибудь более серьезном. Ибо на «Томагавке» с его пулеметиком и маленьким бензобаком летать мо-

Извините, уважаемые читатели, ожидавшие возможности порулить самым настоящим истребителем, это аркада. Причем не из лучших.

гут только камикадзе. А они, извините, совершенно не на нашей стороне летают. И глаза у них узкие. Потеря самолета чревата вычитанием из вашего и без того скромного фонда довольно круглой суммы, так что будьте аккуратны, следите за количеством топлива. Впрочем, верный «Томагавк» можно разбивать хоть каждые пять минут. Вылетел на свежем боевом товарище с базы, пострелял в глаз командиру линкора, утонул тут же, не тратя времени на возвращение. Вылетел с базы, пострелял... Глядишь, на сорок



Вот так оно и было. Вы мне верьте. Я сама видела.

восьмой попытке что и получится заметное. Но не ранее. Потому что, в отличие от самолетов, линкоры и авианосцы обладают поразительной для каждого здравомыслящего человека торпедо- и бомбоустойчивостью. То есть не только первая, но и вторая и третья торпеда может благополучно сгинуть в глубинах трюма корабля противника, оставив лишь несимпатичную царапину на борту.

Графика в игре поражает сразу и надолго. То есть только отчаянные фанаты битвы при Перл-Харборе могут игнорировать ужасающую в своей неадекватности сегодняшнему дню картинку с пальмами, напоминающими довольно лысый веник из трех полигонов на палке, угловатые холмики и такие же самолеты. Взгляд на море вызывает острый приступ жалости к себе и ассоциации с лужей синей масляной краски. А такого изображения взрывов вы давно уже не видели. Желающие испытать ностальгию могут немедленно бежать за диском, хотя я бы на вашем месте совершенно бесплатно вспомнила родной детский сад. Все бы ничего, но периодически такое равнодушие создателей к изображению сильно мешает процессу игры. Мне, например, время от времени серьезные сложности доставляла невозможность визуально определить высоту гор. Потому что как бы высоко или низко над ними ты не летел, они кажутся совершенно одинаковой бурой массой. Ну нельзя же так, в самом деле.

Со звуком все просто. Он банален, ожидаем и не смешон совершенно. Взрывы делают положенное им«бабах». Если взорвался ваш самолет, игра совершает троекратный «бабах» в воздух, правда, не чтит вашу память минутой молчания... Пули довольно реалистично стучатся о металл вашей летающей посудины, сирены, как им и положено, воют. А в общем, и все.

> **Корабли частенько никуда и не плывут. Болтаются себе между островами, как будто это в порядке вещей — стоящие на рейде японские корабли на территории американской военной базы.**

Из неожиданного...

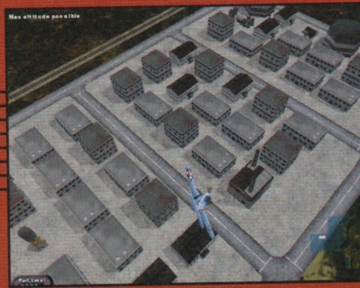
На фоне настойчивых попыток хотя бы для приличия соблюсти жизненные и исторические реалии особенно трогательно выглядит из ниоткуда пополняющийся примерно через минуту после окончательной растраты запас оружия. Крайне, знаете ли, удобно: сбросил единственную торпеду на вражину, покружил над ним в вышине, лавируя между трассами пулеметных выстрелов, сбросил следующую. Благо корабли частенько никуда и не плывут. Болтаются себе между островами, как будто это в порядке вещей — стоящие на рейде японские корабли на территории американской военной базы. И хоть улетай за топливом, хоть не улетай, где ты их оставил, там они и будут. Ждут, надеются...

Еще одним несказанно забавным моментом был автопилот. Включавшийся строго в трех случаях: при взлете, попытке вылететь за границу очерченного района и в случае неизбежной смерти от повреждений или отсутствия топлива. Аккуратно так он тебя подхватывает и заботливо роняет на землю. А я-то всегда думала, для чего нужны автопилоты?

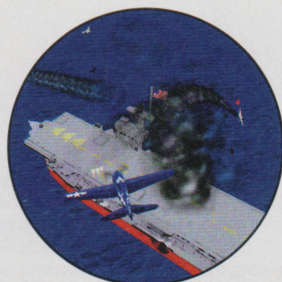
И вообще...

Simon&Schuster, особо не отметившаяся созданием или выпуском чего-либо глобального и специализирующаяся в основном на издании игр по мотивам мультфильмов и телевизионных шоу, решила воспользоваться сочетанием холеного и откормленного американского патриотизма с близостью юбилея подзабытого исторического события. Получился вполне ожидаемый в такой ситуации сувенирный продукт. Ленточки к нему не хватает. MG





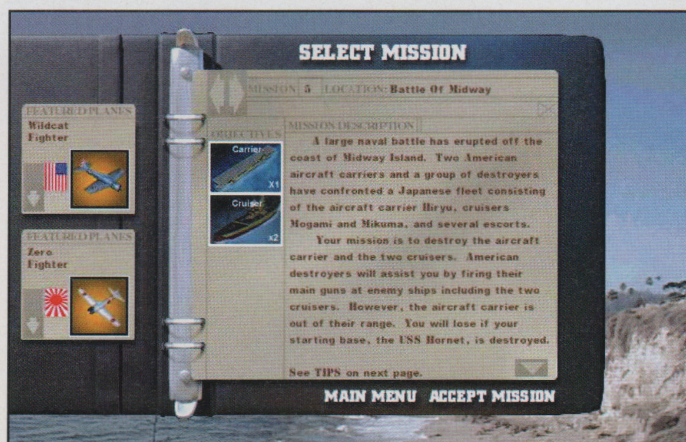




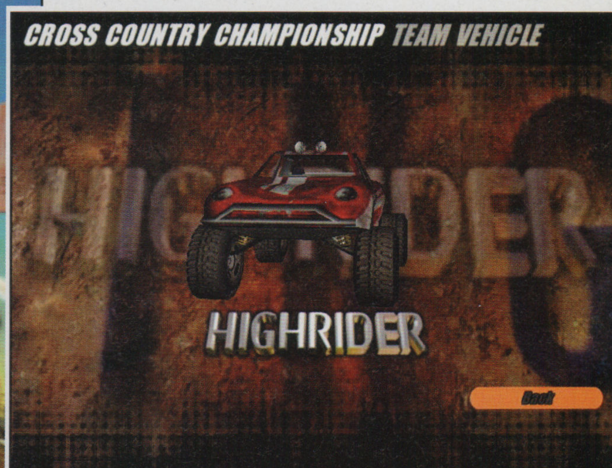


ИТОГО

Скучное действо, более похожее на помесь тренажера для пальцев и симулятора интересной игры. Одна радость, за исключением вопроса, кто кого должен бомбить, остальные реалии соблюдены. Да и историческая справка сопровождается подробным мультиком, где в деталях показано, кто откуда прилетел, кто как стоял и чей флаг реял победоноснее.







Антон Гусаров

OFF-ROAD REDNECK RACING

Янки грязи не боятся



Паспорт

Off-Road Redneck Racing
Жанр: аркадный автосимулятор
Разработчик: Rage Games
Издатель: Interplay Entertainment

URL www.rage.com/offroad

Системные требования:
Процессор: Pentium II 266 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

Девственная Оклахома неспешно пробуждалась ото сна. Воздух наполнялся свежестью и светом нового дня; повсюду было слышно утреннее птичье многоголосие. Тишину воскресного утра нарушил хрипловатый голос Вонючки Джо: «Ну чего, соседушка, покатаемся?». Покатаемся. Еще как покатаемся. И почти **звериный рык** мотора разнесся по окрестностям...

Вот так по воскресеньям отдыхают на американщине небритые парни в потертых джинсах. Заняться в уикэнд им, видите ли, нечем, и чтоб челюсти от постоянной зевоты на почве скуки не сводило, порешили они чемпионат по сельским своим автогонкам каждый год держать. Сделали все по уму, по науке — гонки на время (time trial по-ихнему), одиночные заезды (challenge) и, конечно, сам чемпионат (championship), хитро разделенный на четыре дивизиона, где состязаются агрегаты разных классов. Надумали ковбои заезды не только днем, но на закате и даже ночью проводить, не говоря уж о всяких там погодных условиях вроде дождя, снега или вовсе слякоти. Проложили несколько трасс, создали шесть команд, нашли любящего подрать глотку пилота с вертолетом и придурью, и... понеслась.

На этом ревью нового аркадного рэйсинга от Rage/Interplay можно было бы завершить. Почему? Да потому что великолепный в техническом отношении продукт в геймплейном плане оказался малоиграбельным и пресным. Заранее предупреждая все наезды и нападки насчет «субъективности» моих суждений, скажу, что целью статьи было не «обругать» Off-Road Redneck Racing (ORRR), а рассмотреть причины ее посредственности и сделать соответствующие выводы, показав на примере средненькой поделки солидных британских девелоперов опасность надвигающегося кризиса жанра.

Разработчики без зазрения совести называют свое детище аркадным автосимулятором, поэтому любителям реализма и естественности просьба не беспокоиться. Попытки претворить трюки из ORRR в жизнь лучше не предпринимать — очень, очень мертвым можно стать очень, очень быстро. Любопытно, что Rage создала достаточно точный (правда, с положенными аркаде выкрутасами) физический движок, не подумав при этом о системе повреждений. Конечно, игре, где здоровенные джипы и багги на скорости 160 км/ч



Водитель! Знай, если тебе на дороге попадутся подобные ящики, немедленно выталкивай их на проезжую часть — отменная подстава проносящимся мимо.

с легкостью «феррари» вписываются в повороты, оную иметь не пристало. И все же такая система заметно повысила бы играбельность. За примерами далеко ходить не надо: в Need for Speed (High Stakes и Porsche Unleashed) доехать до финиша в целехоньком авто было не только приятно, но и полезно — отпадала необходимость ремонта. В Off-Road Redneck Racing ничего подобного нет и в помине. Что бы ни произошло, машина обязательно встанет на четыре колеса и непременно по направлению движения. Говорить о благоговейном отношении к железному, с позволения сказать, коню и другу уже не приходится. Расскажу о том, как быстро можно выучиться побеждать в ORRR; надобно лишь заучить наиболее сложные элементы трасс и посильнее давить на газ. Управление, кстати говоря, сделано на манер обычных спинномозговых консольных рэйсингов. Все гениальное — я не спорю — просто, но не настолько же.

В чемпионатной системе ORRR нет ничего особенного или радикального. В каждом сезоне проводятся пять гонок, участвуя в которых зарабатываются очки, необходимые для перехода в следующий дивизион.

Совсем несложны для понимания и освоения режимы Off-Road Redneck Racing, коих, как уже отмечал выше, целых три: Time Trial, Challenge и, разумеется, Championship. Подозреваю, что «тайм триал» делался по извечному девелоперскому принципу «чтоб был»: выбираем машину, трек и до одури катаемся, устанавливая и улучшая собственные же результаты. Даже если геймер в буквальном смысле проползет по трассе, его время будет объявлено лучшим. Почему нельзя было «набить» виртуальные рекорды, побить которые всегда за честь реальному игроку? Почему нельзя было хотя бы попытаться разнообразить режим чемнибудь вроде countdown на манер приснопамятного Moto Racer, где в Time Trial геймеру нужно было не накручивать время, а, наоборот, пытаться уложиться в несколько минут, выделенных на прохождение трассы? Мечты, мечты...

Challenge также вызывает неоднозначные чувства. Все сделано как надо, придраться особо не к чему, вот только верность традициям пятилетней давности начинает раздражать. Выбор авто, трассы и т. д. — все как в Time Trial плюс временные (закат, день, ночь) и погодные (сухо/непогода) условия. Гоняться, однако, придется не с собственной тенью, а с реальными, пардон, виртуальными лихачами. Как полагается, можно изменять количество компьютерных гонщиков и уровень их мастерства, причем так, что в одном заезде могут встретиться драйверы из разных дивизионов, например, второго и третьего. Когда же начинается сама гонка, становится ясно, что никаких изменений пресловутого «мастерства» железноголовых нет и в помине. Да, их телеги становятся продвинутее, более скоростными и прочее, и тем не менее уровень AI остается постоянным. Не могу сказать, что с мозгами у силиконовых супротивников туго: первое время, пока не разучишь треки, на равных с ними ездить не так уж просто, но стоит чуть-чуть поднатореть в искусстве управления большими железными колымагами, и играть с компьютером становится малоинтересным. Со временем, что еще досаднее, начинаешь замечать чуть ли не схемы, по которым действуют виртуалы.

Разработчики без зазрения совести называют свое детище аркадным автосимулятором, поэтому любителям реализма и естественности просьба не беспокоиться.









Помимо сугубо одиночного режима Challenge порадовал также split-screen-режимом на двоих. Как и следовало ожидать, в реальности split еще то извращение. Никаких удобств, но, как говорится, сам факт...

Фишкой и основным режимом Off-Road Redneck Racing является чемпионат, пафосно названный Cross Country Championship, проводящийся ежегодно в каждом из четырех дивизионов, различающихся по классу используемых в гонках машин. В самом нижнем, четвертом, дивизионе соревнуются наименее модифицированные «4х4», большие и грузные; в высшем, первом, — не поддающиеся определению самопальные багги, чертовски быстрые и верткие.

В чемпионатной системе ORRR нет ничего особенного или радикального. В каждом сезоне проводятся пять гонок, участвуя в которых зарабатываются очки, необходимые для перехода в следующий дивизион. Гонки проходят на разных трассах при разных погодных/временных условиях, но в целом бывают трех видов — на выживание (endurance — смешно, правда?), спринт (sprint) и некий double-point. Различаются они только количеством кругов в заезде, так что и здесь



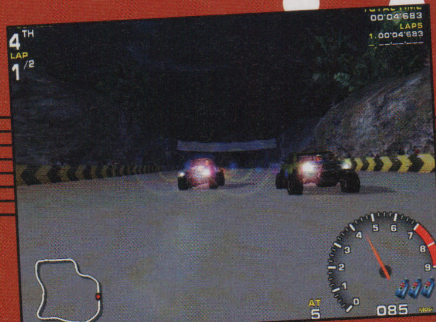
Возвращаясь к вопросу о графике: обратите внимание на четко выполненные рессоры и «ребристую» поверхность фар болида. Я плакал.

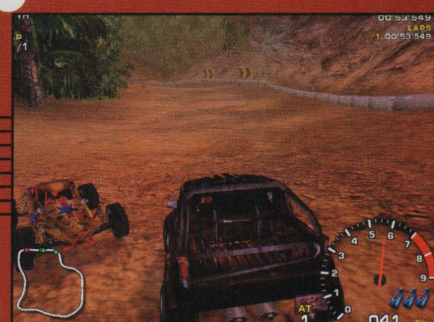
машин, отличающихся незначительными элементами экстерьера и расцветкой! Какой-то ночной кошмар, ей-богу. Хуже того, создается впечатление, что джипы и багги даже ездят одинаково. Усугубляется дело тем, что по авто не выводится никакой статистики, а потому понять, какая из машин быстрее

ской педантичностью, даже забывается серость самих гонок. Таких дождя и снега не было даже в NFS, а по интерактивности трасс ORRR оставил позади даже чадо Electronic Arts. Сбивается, сносится, сметается практически все, что находится в пределах собственно трека: знаки, рекламные щиты, снопы, ящики для перевозки курей (естественно, вместе с кудахтающей птицей) и т. д. Я уж молчу о всяких мелочах вроде экскаваторов, валунах, поваленных прямо на дорогу деревьях и прочих приятных глазу пустяках. Нам сделали красиво...

...Но глухо. Аудиооформление рэйсинга такого восторга не вызывает. По последней моде поддерживается куча звуковых 3D-интерфейсов, софтверных и железных. Рулить под кантри и блюграсс забавно только первые полчаса, после чего хочется вырубить маниакально дребезжащее банджо навсегда. Минут через десять надоедают однотипные реплики сили-







Rage обошлась без новаций. Из шести участвующих в чемпионате команд на выбор игроку предоставляются только две, понятное дело, не самые лучшие. Как такового рейтинга «конюшен» не существует, но по результатам уже первой гонки видно превосходство Marauder от Skeeter (полностью прошедшего апгрейд) над «голым» Blackfoot, принадлежащего Big Boar. Разумеется, можно переходить из одной команды в другую, но прежде геймеру надо доказать потенциальному работодателю свою профпригодность. Конюшня предлагает игроку контракт (tryout), выдвигая какое-то обязательное для выполнения требование, к примеру, стать призером соревнований. Выполнил контракт — можешь перейти в новую команду или же остаться в старой. В общем, без затей, но с огоньком.

Грустно и тоскливо становится при выборе средства передвижения. Так грязно над светлыми чувствами любителей «катаца» не издевался никто. Представьте себе почти пять десятков... совершенно одинаковых

(послушнее в управлении, оптимально сбалансирована и т. п.), также нельзя, если, конечно, они в действительности хоть чем-то отличаются друг от друга. Кастомизация и тюнинг сведены к возможности выбора все той же раскраски автомобиля. В режиме чемпионата есть апгрейды, но самостоятельно приобретать их нельзя. Ставятся они автоматически; главное — послушно ездить да зарабатывать очки. И на том спасибо.

Насколько Off-Road Redneck Racing скудна в идейном смысле, настолько же она роскошна в аспекте материальном. Сразу чувствуется неповторимый Rage-стиль, видна работа создателей Incoming.

Насколько Off-Road Redneck Racing скудна в идейном смысле, настолько же она роскошна в аспекте материальном. Сразу чувствуется неповторимый Rage-стиль, видна работа создателей Incoming. Много полигонов, цвета, эффектов. Благодаря красотам окружения, прорисованного с истинно англий-

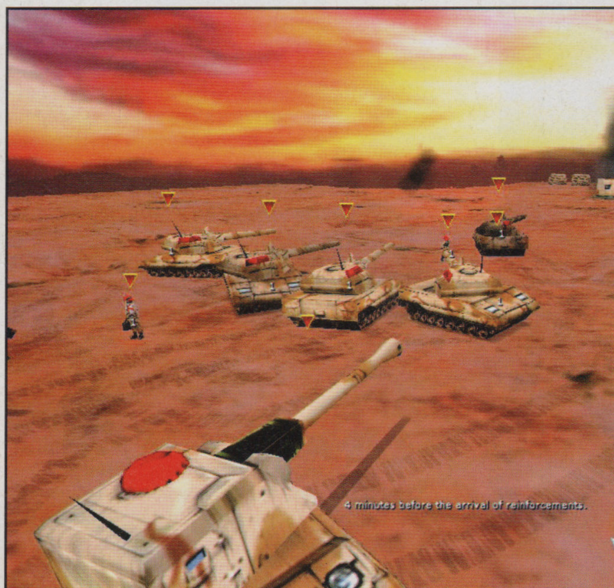


ИТОГО

Неудачная попытка реанимировать выпущенный чуть ранее Off-Road в новой «деревенской» ипостаси. Весьма неудачная попытка. Игре крайне не хватает глубины и оригинальности. Не помешала бы и чуточка характерной Redneck Rampage душевности.

коновых водил. Через пятнадцать — фиглярство комментатора, постоянно вопящего про воскресенье, неправдоподобное фырканье двигателя и жуткий металлический скрежет при столкновениях. Уж не знаю почему, но в тишине Off-Road Redneck Racing выглядит еще лучше, тем более, что проку от звука в рэйсинге от Rage нет вовсе.

Напоследок хотелось бы сказать несколько общих слов и поделиться возникшими в ходе написания ревью мыслями. Как мне кажется, игра бы обязательно имела успех, выйди она года на полтора-два раньше. Тогда ORRR вытянула бы стебовая сущность Redneck Rampage, увы, плохо нащупываемая сегодня. Пригожести «графики» уже недостаточно, чтобы выбиться в хиты. Прозрачной пылью и солнечными бликами удивить кого бы то ни было сложно. Значит, надо искать новые подходы, брать чем-то еще, но, к сожалению, нет в рэйсинге той маленькой черненькой сморщенной... изюминки, выделявшей игру среди прочих равных... MG





Владимир Рыжков aka X.X.L.Самогон

CONFLICT ZONE

Давно не виделись



Я уж думал, на своем веку не увижу больше настоящих **C&C-клонов**. Думал, загнулся этот многострадальный поджанр, отторгнутый геймерскими массами, объевшимися различными ракурсами одних и тех же яиц. Ан нет, жив курилка. Ну, почему Westwood еще бодрится, тиражируя поделки по мотивам собственных же старых хитов, я еще могу понять — это у них добрая такая, старая и плешивая традиция. Но молодежь-то, молодежь куда лезет?! На кой понадобилось ребятам из MASA реализовывать идею Conflict Zone как заведомо отсталую игру, и почему серьезные вроде бы люди из UbiSoft решили эту игру издавать — для меня загадка. Она требует разрешения в десяти килобайтах текста, учитывая пробелы. Оставайтесь с нами.

Паспорт

Conflict Zone

Жанр:	RTS
Разработчик:	MASA
Издатель:	UbiSoft

URL www.ubisoft.com

Системные требования:

ОС:	Win98
Процессор:	Pentium II 300 МГц
RAM:	64 Мбайт

Итак, Conflict Zone — C&C-клон образца 2001 года. Тут у нас юниты, база, ресурсы, хоткеи Ctrl+N, где N — целое число от 0 до 9 включительно, линейный сценарий на 32 миссии, трехмерная графика и две воюющие стороны — красная и синяя, олицетворяющие собой GDI и NOD, но называющиеся по-другому. Плюс особенности — непременный атрибут любого настоящего C&C-клона. О них ниже.

Чтобы вы были в курсе: к 2010 году наиболее влиятельными политическими и военными силами на нашей с вами, дорогие читатели, планете стали International Corps for Peace (ICP) — сообщество государств, борющихся за мир во всем мире, и могущественная организация, известная как GHOST, название которой расшифровывается не знаю как, но звучит достаточно позлодейски, чтобы было ясно, что борется эта организация за войну во всем мире, а точнее — с оружием в руках отстаивает свое право отстаивать свои права с оружием в руках. Расхождения во взглядах на вопросы войны и мира (а также территориального, экономического

и политического доминирования) у ICP и GHOST оказались настолько серьезными, что переросли в открытый конфликт, и стороны принялись в праведном гневе крошить друг друга на всем пространстве от африканских пустынь до сибирских лесов, параллельно на наглядных примерах донося свою точку зрения до рядовых обывателей всего мира. Ведь известно, что со времен Вьетнама все вооруженные



Инженер закончил починку установки ПВО. Не застав его за работой, вы не много пропустили.

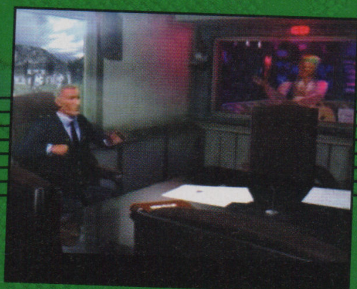
в том, что вверенные этому гипотетическому полководцу силы действуют успешно и более масштабные меры не повредят. Превратите войну в жизнерадостное шоу о спасенных детях и улыбающихся беженцах, и вам позволят отрываться не хуже, чем в свое время американцам в Персидском заливе.

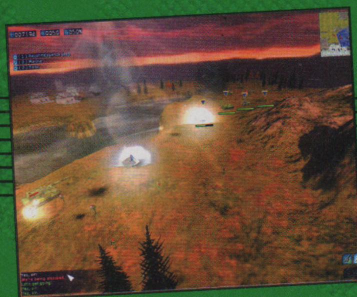
Парни из MESA реализовали эту идею без фантазии и в лоб. Прошу внимания! В Conflict Zone мы все так же производим юнитов и здания, но делаем это больше не за деньги или минералы, а за некий их эквивалент, именуемый command points. Эти самые «очки командования» берутся буквально из воздуха, то есть их сумма попросту непрерывно увеличивается, позволяя игроку расходовать ее на новые и новые юниты и здания. Кроме того, есть индикатор нашей популярности (в процентах). Мир игры населен не только нашими и вражескими юнитами, но и наполнен возможностями повышения



Наша танковая армада хлынула на врага, подобно полноводной реке. Ничто ее не остановит. Знакомая картина, правда?

раненных солдат — их нужно лечить, пока не умерли; чтобы гражданские или их домишки не оказывались под огнем (не важно, нашим или вражеским) и чтобы, не дай







конфликты наполовину являлись войной средств массовой информации. Успех в них зависел не только от того, сколько танков сибирские заводы дадут фронту, а еще и от того, считает ли попкорнжующая публика всего мира террориста Саддама своим героем или обыкновенным злодеем, а парней в голубых касках победоносно шествующими по спасенным городам или тратящими деньги налогоплательщиков в тщетных попытках сохранять порядок. Теперь, когда круг вопросов, стоящих перед лидерами «синих» и «красных», обрисован, можно перейти к обсуждению инструментов, которые разработчики доверили нам для решения этих вопросов.

Я обещал рассказать об особенностях. Так вот, первая изюминка Conflict Zone состоит в том, что побеждает здесь не тот, кто способен лучше противника наладить широкомасштабную добычу полезных ископаемых и в кратчайшие сроки развернуть юнитопроизводящую промышленность, а тот, кто может, успешно сражаясь, еще и убедить средства массовой информации

популярности и получения больше comand point'ов. Я поясню. Типичный пример: на карте, как правило, есть гражданские поселения, где между домами мирно пасутся человечки, ждущие возможности быть подобранными нашим специализированным человечковым вертолетом и (в зависимости того, за какую сторону мы играем) стать беженцами (спасенными и улыбающимися) или бойцами за дело GHOST. Так вот, смотавшись в ближайшее поселение, насобирав полный вертолет гражданских и выгрузив их у соответствующего здания (лагеря беженцев), мы увеличиваем свою популярность и получаем бонус в command point'ах.

Экономическая (если это можно так назвать) модель немного изменяется в зависимости от выбранной игроком стороны. ICP, творя описанные выше добрые дела, при выгрузке беженцев просто получает определенную сумму в command point'ах. Уровень же популярности влияет на то, насколько мощные юниты будут доступны игроку. Кроме того, следите за тем, чтобы на поле боя не оставалось тяжело

Превратите войну в жизнерадостное шоу о спасенных детях и улыбающихся беженцах, и вам позволят отрываться не хуже, чем в свое время американцам в Персидском заливе.





Парень на переднем плане — cameraman. А в левом нижнем углу экрана его коллега ведет репортаж о победоносном шествии наших войск.

бог, противнику не удалось сбить вертолет с человечками или, еще хуже, уничтожить лагерь беженцев. За такие промашки циферку-популярность нам безжалостно снижают. Кстати, для наглядности после каждого из вышеперечисленных инцидентов в уголке экрана появляется телеведущая и возвещает, что, мол, «беженцы получили кров» или «раненые солдаты оставлены на произвол судьбы на поле боя».

У GHOST же скорость регенерации command point'ов не фиксированная, а изменяется в зависимости от популярности, зато за вертолеты с гражданскими бабок не дают, а попросту переделывают вновь прибывших в пехотинцев случайно выбранного типа. Кроме того, популярность GHOST растет, если в средствах массовой информации освещаются их военные победы, и (внимание!) падает, если по телевизору показывают GHOST'овские поражения.

Базы здесь те же (те же, что и всегда), но есть нюанс. Строить их можно только на заранее разработчиками отмеченных площадках, имеющих ограниченное количество «слотов» под здания.







Масштабная военная операция. Впереди уже кипит бой, а арьергард подтянется еще не скоро.



Для этих целей играющему за «плохих» игроку разрешено производить своих собственных военкоров и перегонять их в места масштабных сражений, обещающих быть успешными.

Приятное нововведение номер два — AI-помощники, которым можно доверить часть своего ратного труда. Лидеров (так они здесь называются) может быть до четырех, дают их по сценарию, и доверить им можно самые разные сферы своей деятельности. Например, можно доверить подчиненному управление базой, и тот примется честно отстраивать ее, одновременно клепая юниты. Также AI-лидеры прекрасно справляются с командами «позаботиться о гражданских» и «защищать участок». Можно передавать им юниты и ресурсы, можно отбирать у них командование обратно, можно определять, какая часть поступающих ресурсов какому из подчиненных достанется, а какая пойдет нам. Правда, нужно следить, чтобы город, куда электронноголовые парни будут посылать вертолеты-харвестеры за беженцами, уже контролировался нашими войсками — лидеры время от времени допускают досадные промашки, посылая гражданские вертолеты в самоубийственные вылеты на контролируемую врагом территорию. Атакуют компьютерные помощники также несколько бестолково, зато здорово защищаются — грамотно, контролируя высоты и ущелья. Играть с ними получается интересней: правильно используя подчиненных, можно переключиться именно на те аспекты игры, которые тебе интереснее всего, а также организовывать масштабные и при этом четко спланированные атаки сразу по нескольким направлениям.

Загадка, озвученная в начале статьи, так и осталась неразгаданной. Кому нужна игра, сама концепция которой давно устарела и скучна, непонятно. У Conflict Zone есть плюсы — в основе игры лежит неплохая идея, но ее реализация не делает геймплея.

Стороны немножко отличаются. Вообще же у тех и других есть танки, противотанковые вертолеты, джипы, артиллерийские самоходные установки, автоматчики, гранатометчики, медики, подводные лодки и т. д. Так здесь обеспечивается баланс. Юниты объединяются в группы и посылаются туда, где есть враг. Победа в локальной схватке определяется в первую очередь численным превосходством, и во

вторую — составом столкнувшихся толп. Танки дороже пехоты, но пехота слабее танков. Вертолеты хороши против танков, пехота с ракетами и установки ПВО хороши против вертолетов. Но если построить много-много чего-нибудь быстрее оппонента, это в любом случае будет хорошей заявкой на победу. В общем, весь здешний простор для нашего стратегического таланта давно освоен и целиной не является. Другими словами, харвестай беженцев не харвестай, все равно воевать скучно.

Приятное нововведение номер два — AI-помощники, которым можно доверить часть своего ратного труда. Лидеров (так они здесь называются) может быть до четырех.

Базы здесь те же (те же, что и всегда), но есть нюанс. Строить их можно только на заранее разработчиками отмеченных площадках, имеющих ограниченное количество «слотов» под здания. С одной стороны, места под базу теперь на вес золота, что заставляет нас отбивать их у врага, а врага — отбивать их у нас, и это придает игре остроты. Но не давать игроку построить базу там, где он хочет, — это как-то...

Миссий много, х ватит с запасом. В основном нужно просто мочить врага, но иногда нужно и спасать, и конвоировать, и защищаться, и искать. Сценарий с его нехитрыми поворотами рассказывают нам между миссиями и в брифингах непосредственно перед передачей нам управления, как встарь. Не вдохновляет. Уровней сложности три, но первые миссии одинаково играются как на первом, так и на последнем уровнях, а последние сложноваты даже на easy.

Не пытайтесь добавить нового юнита в группу, которую вы куда-то уже послали. Этот факт так потрясет членов группы, что они забудут команду и замрут как вкопанные на своих местах. Странный баг.



Танковое сражение. Не обращайте внимания на то, что видны остовы всего двух подбитых танков, — остальные уже испарились.









Для того чтобы сокрушить врага, все готово.
11 артиллерийских установок,
23 танка,
12 гранатометчиков и один солдат в гражданской одежде.

ИТОГО

Так или иначе, игра получилась плохой, а нам остается только надеяться, что идея CZ не умрет через месяц вместе с игрой, а будет развита другими, более способными игроделами.

Графика хорошо смотрится на шотах. На них не видно, что пехотинцы время от времени проскальзывают по земле с противоестественной скоростью, просто чтобы догнать основной отряд. Не видно, что трупы погибших бойцов и подбитые танки/вертолеты/машины исчезают с поля боя уже через секунду после того, как становятся погибшими/подбитыми. Не видно, как подбитый танк, взорвавшись, принимается... Как бы это объяснить... Принимается энергично так ерзать на одном месте — вращаться вокруг горизонтальной оси и, лишь вволю наерзавшись, замирает, чтобы спустя секунду исчезнуть навечно. В целом же взрывы красивые, модели относительно детальные, пейзажи тоже ничего.

Загадка, озвученная в начале статьи, так и осталась неразгаданной. Кому нужна игра, сама концепция которой давно устарела и скучна, непонятно. У Conflict Zone есть плюсы — в основе игры лежит неплохая идея, но ее реализация не делает геймплея. Может, дело в отсутствии опыта у разработчиков из MASA или в нехватке таланта. MG



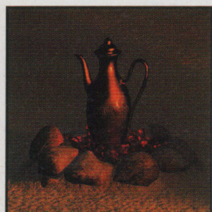


Кирилл Алехин (maza@mail.ru)

PERSIAN WARS

Париж – Москва – Париж

Вот что вам нужно знать об этой стратегии: здесь есть Рука. Распухшая двухметровая Ручища, щелчками размазывающая своих оппонентов. Она шустро перебирает окровавленными пальцами и не уступает даже огненным элементалям и карликовым драконам. И еще: эта Рука нарисована в районе метро Фрунзенская. Россия, Москва.



Паспорт

Persian Wars

Жанр: RTS
Разработчик: Cryo Interactive
Издатель: Cryo Interactive

URL persianwars.cryogame.com

Системные требования:
ОС: Win98
Процессор: Pentium II 233 МГц
RAM: 64 Мбайт

Кроме монстра маникюрной промышленности особого внимания заслуживает нежно-розовый боевой слон — коренной москвич, он регулярно полирует изогнутые бивни и промышляет аниморфингом различных тошнотворных гадин в верблюдов и страусов. Бомбометающие ковры-самолеты, неторопливые мечи-саморубы или двуглавые орлицы Рух подобного восторга не вызывают, но и к ним отношение терпимое — никак, соотечественники.

Все, что вы видите на скриншотах, сделано в России. Фамилии у-гарных аниматоров можно подсмотреть в недрах кредитсов или на www.akella.com. Как только картинка обретает динамику, начинается Франция. Не игра — интернационал.

На самом деле плохо. Если бы Persian Wars вышла 1 576 800 оборотов минутной стрелки назад, мы бы нежно потрепали подругу по загривку и с миром отправили восвояси, но сегодня, простите, рука не поднимается. Действительно, очень плохо. Местами прямо-таки омерзительно: чего стоит хотя бы сторилайн, густо замешанный на сказках тысяча и одной ночи, псевдоперсидской мифологии и прочей аладдинистой лабуде. Вот вы бы додумались адаптировать вкрадчивые полуночные истории развратной Шахерезады под нужды кондовой RTS?
А они — додумались. Они — это дельцы из Cryo, французские связные индустрии компьютерных развлечений, бывает даже игр.

Здесь есть все: Синдбад (главгерой собперсоной, внешне — типичный представитель нетрадиционной ориентации, надменный и напомаженный) и кольцо Соломона, упавшее почему-то из космоса. Здесь есть бедуины, амазонки и нечисть потусторонняя, злобная и нечистоплотная. Здесь есть тенистые оазисы и смерть-в-песках-под-солнцем — бородатый и замусоленный штамп. Уверен, что, копнув поглубже могильник официального сайта, можно даже обнаружить Ходжу Насредина, целым, невредимым и непременно в обнимку с Омаром Хаямом — других общедоступных достопримечательностей

у Ближнего Востока в принципе и Персии в частности вроде бы и нет.

Впрочем, начинается этот сборник преданий и мифов вполне безобидно — в пустыню шлепается печатка дедушки, стало быть, Соломоныча, вел. и мог. Ну а потом...

Вся графика для Persian Wars сделана авторами хитовых «Корсаров», согласившимися оживить три сотни загорелых бедуинов лучше, дешевле и быстрее зажравшихся европейских коллег.

Потом Синдбад и его верный осел бредут по пустыне. Учитывая впечатление от насыщенности первого же диалога (очень, знаете ли, мило реализовано — в центре экрана появляются морды незнакомых товарищей и скупые строки в стиле «Жить хочешь? Да/Нет»), вполне можно сказать: два осла.

Бредут они, вопреки жанровой логике, отнюдь не по трехмерным холмам, а по карте. Условной такой схеме окрестностей с выпуклостями дворцов, переправ и фишек бандформирований, до коликов похожей на родственницу из Shogun. Правда, в отличие от последней в Persian Wars карта не несет ровным счетом никакой стратегической нагрузки. Мы-то, конечно, можем выбрать любую миссию, докликав до милого сердцу прыща, но после этого так или иначе придется кликать на остальные. Как-бы-свобода-выбора, Fallout'у — привет.

Ресурс в Синдбадиаде один — деньги. Звонкие, золотистые монетки аккумулируются в мошне в процессе, как это здесь называется, Приключения и тратятся на закупку и апгрейд войска в ближайшем селении. Бедуинском ли, амазонском — зависит от работодателя. За 500 монет лучники научатся туже тянуть тетиву, за 100 — эмиры напялят дополнительные доспехи, за три тыщи вам дадут кузницу для пушек и песчаных гепардов, а за отдельную плату появится здание для особо потусторонних монстров. Каждому персидскому племени полагается собственный монстрятник (зоопарк — определенно сильнейшая сторона проекта), поэтому апгрейд проводится неоднократно, в худшем случае — трижды.

Денег, к слову, хватает на доведение до ума максимум четырехпяти разновидностей — в Париже свои представления о балансе. Причем понять, на что же именно вы транжирите последние тугрики в текущий момент, можно только при повторном прохождении PW. Впрочем, к этому мы еще вернемся.







Здесь есть все: Синдбад и кольцо Соломона, упавшее почему-то из космоса. Здесь есть бедуины, амазонки и нечисть потусторонняя, злобная и нечистоплотная.

А пока...

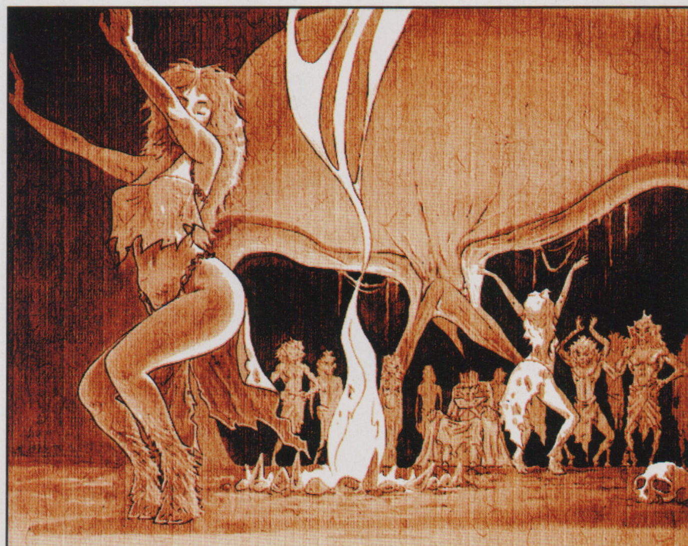
Когда 3D-акселераторы водрузили знамя трехмера над Westwood, этим рейхстагом плоских стратегий и танковых армад, мы грешным делом подумали, что прощаемся с ними навсегда. Ошибочка вышла, громадная такая ошибочка.

Во-от такущие спрайты, бескомпромиссные 2D и недоуменное урчание многоцилиндрового Radeon под корпусом — миссии, суть кульминация, сердце RTS на поверку прогнили до червей. Точное впечатление описать легко: похоже на Warcraft. Не третий, первый. Хотя сравнение не совсем в тему, клепать подкрепление прямо на поле боя решительно невозможно, поэтому официально ЭТО называется тактикой. Ну-ну.



Еще кадр, и все смешается в доме Облонских.

Синдбад&К°, могучая кучка цирковых уродцев, жмется в углу карты в ожидании раша, который на деле таковым не является — AI принципиально не научен



координировать скорости и pathfinding отрядов, из-за чего первыми под раздачу попадают верблюжатники и хлипкие арбалетчики, затем различные летающие недоумки и только на закуску подтягивается тяжелая пехота, царица песчаных полей. Отряды, коих в синд-банде может быть до десятка, выстраивать или администрировать бесполезно — с первым же выстрелом начинается форменная куча-мала.

Точное впечатление описать легко: похоже на Warcraft. Не третий, первый. Хотя сравнение не совсем в тему, клепать подкрепление прямо на поле боя решительно невозможно, поэтому официально ЭТО называется тактикой.

Редкая миссия длится дольше десяти минут, за которые мы, как правило, успеваем выполнить простенький квест, перерезать все, что движется, захапать свободно валяющиеся power-up'ы (!) и поднакопить тыщонку-другую экспы, подняв уровень себе и друзьям. Правда, приходится быть настороже: закончиться Приключение может в любую секунду. Смерть козырного героя, неправильно выбранный ответ в возникшем вдруг диалоге с безвестным NPC и три миллиона слабо предсказуемых факторов влекут неизбежный Defeat, что ввиду невозможности сохраняться во время миссии выводит из себя и не пущает обратно.

Особенно радует развитие сюжета, нам практически неподконтрольное. Тыкнулись в одну локацию — бац, стартовала компания амазонок, Синдбад с ятаганом наперевес шукает похищенную принцессу. Попировал на балу людоедов, поохотился на наложниц и откушал за столом сладенькую свеженькую человечинку — и интрига разворачивается в противоположном направлении. Все это, камрады, безусловно приятно, только вот о наличии альтернативных решений можно узнать, разве что пройдя Persian Wars заново. А решиться на это, учитывая общее впечатление от процесса, совсем нелегко. Засим битву за реплейабилити разрешите считать проигранной.


Красные мавры — товар штучный. Стадами не рекрутируются, сколько ни плати.







Похоже, из всего вышесказанного вы так и не поняли, при чем же здесь Россия, Франция и akella.com. Разъясняю: вся графика для Persian Wars сделана авторами хитовых «Корсаров», согласившимися оживить три сотни загорелых бедуинов лучше, дешевле и быстрее зажравшихся европейских коллег. AI, общая концепция и прочие подразделы дизайн-документа оцифровывались непосредственно во Франции и поэтому никуда не годятся. То ли дело Слон. Или Ручища. MG




Она, любимая. Смотреть во все глаза.



Срочно покупайте Persian Wars, хотя бы просто из уважения к «Акелле». Да к тому же, возможно, при условии должного количества проданных копий Cryo финансово поощрит русских разработчиков. А те целиком сосредоточатся на нормальных проектах, например на «Корсарах II», — их море прекрасно, а помыслы чисты. И все у них получится.





Дмитрий Макунин

ORIGINAL WAR

Советы снова на коне!

«Долой разнообразие! Даешь стандартизацию! РТС всех стран, объединяйтесь!» — именно с такими **мыслями** я провел у компьютера последнюю неделю. Именно на такие лозунги вдохновляла меня игра под названием Original War — детище Virgin Interactive. Ничего оригинального в этой «войне» мною замечено не было.

В мире как-то неожиданно наступил энергетический кризис. Причем, по мнению разработчиков, кризис этот наступил чуть раньше, чем мы все распрощались с милой любому сердцу аббревиатурой СССР. И вновь призрак коммунизма железной пятой насолил гидре империализма, предательски найдя в Сибири источник супертоплива— минерал сибериум. Этот минерал оказался настолько радиоактивен, что даже небольшие его образцы мгновенно обращали в пар значительные объемы воды при малейшем соприкосновении. «Даешь! Даешь!» — массово разнеслось над обширной территорией Советского Союза, и все надели намордники и возрадовались.

Но гидра империализма не была бы гидрой, если бы имела только одно горло. Живучая тварь составила коварный план по изъятию драгоценного минерала из недр Сибири с последующим зарыванием его в земли Аляски. Ну, а там уже можно ненавязчиво так предложить и убрать с горла ногу — не казенное, мол.

А тут еще у русских вдруг обнаружилась машина времени — подарок не то Тунгусского метеорита, не то дружественных инопланетных государств. Совсем приуныли было американские агрессоры. Но спасли их мудрейшие люди государства — ученые (читай разведка), открыв (читай спереть) принцип действия этого артефакта, тем самым уравняв силы.

Итак, наполеоновские замыслы злобствующих американцев требовали только одного — реалистичного воплощения. И очень кстати оказалась тут машина времени. Ведь известно даже малым русским детям наравне с седовласыми американскими старцами, что были времена, когда современная Аляска составляла единое целое с современной Сибирью. И не было еще в те времена ни русских, ни американцев. И решила тогда гидра империализма засланцев своих в те стародавние времена отправить, дабы выкопали они вышеозначенный минерал да поменяли его историческую дислокацию. Короче, из Сибири



Паспорт

Original War

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Altar Interactive
Издатель:	Virgin Interactive

URL www.altarinteractive.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	Pentium 233 МГц
RAM:	32 Мбайт



в Аляску чтобы перетащили. Сказано — сделано. Высадились засланцы американские аж за два миллиона лет до нашей с вами эры.

Страшно. Темно. Холодно. Что ждет впереди — неизвестно.

Ну, это им неизвестно. Но мы-то с вами прекрасно знаем, что там ждет американцев. А ждут их там отборные части непобедимой Красной армии, заботливо переправленные советским правительством где-то за полгода до того, как мысль о высадке пришла в головы стратегов из Пентагона. И начали морально выдержанные майоры Бандуры, капитаны Данко и иже с ними деловито истреблять захватчиков, оберегая государственную собственность от посягательств.

У кого хватило ума назвать один из лагерей именем Кирова?! Хотя после того как напутствующий наших солдат генерал сослался на «великого российского политического деятеля Троцкого», это кажется уже цветочками.

Но надо отдать должное крутым американским парням — держатся они достойно. К их услугам нет баз, техники, их оружие по всем статьям проигрывает русскому, и все-таки они умудряются выжить в этом кошмаре и даже пытаются отстроиться и сопротивляться. Порой весьма успешно.

С этого момента вам предстоит сделать выбор. Разнообразия не ждите. Как обычно, есть две противоборствующие стороны. Кому из них вы отдадите предпочтение – ваше дело, лично я — патриот. Затасканные серп и молот, долгое время внушавшие священный ужас цивилизованному миру, опять в деле. Итак, что мы можем?!

Затасканные серп и молот, долгое время внушавшие священный ужас цивилизованному миру, опять в деле.

Прежде всего разберитесь с классом воина, которым вы управляете. Всего этих классов четыре: механик, инженер, солдат и ученый. Все четыре навыка в какой-то мере присутствуют у любого бойца, однако боец может принадлежать только одному классу. Например, перенести что-то с места на место и построить какое-нибудь здание может только инженер, починить технику — только механик, подлечить солдату расшатавшиеся нервы — только ученый, ну а воюет лучше всех, понятно, солдат. Совершенно логичным будет, например, использование воина с повышенным знанием техники как механика. По мере накопления опыта грань между классами стирается, но на начальных уровнях специализация бойца играет существенную роль. Следует уделить этому побольше внимания.

Поменять класс бойца можно в соответствующих зданиях, предварительно зайдя туда. В этих же зданиях идет и священный процесс производства различной техники — от примитивного броневичка производства 1917 года вплоть до ультрасовременных тяжелых танков. С апгрейдом обращаться туда же.

Теперь что касается опыта. Опыт ваши юниты, конечно,









С почином нас! Первый броневичок — это сила! Все-таки колесо изобрели значительно раньше, нежели до сих пор наши яйцеголовые!

копят. Но каким образом осуществляется его накопление — одному богу известно. Понятно, что уровень умения починки механик, к примеру, повысит, непосредственно валяясь с разводным ключом в руках под каким-нибудь ездящим агрегатом. Понятно, что врач будет повышать умение лечить, опытным путем обучаясь делать лоботомию. Но вот каким образом распределяется опыт по окончании очередной миссии — для меня осталось загадкой. Вы, конечно, можете решить самостоятельно, какое умение больше нуждается в повышении и кинуть туда наибольшее количество exp. points, но общее их количество, начисленное вам за миссию, останется неизменным. Полное впечатление от этого если и портится, то не сильно.

Разумеется, не обошлось и без денег. Точнее, без ресурсов. Ресурсами служат таинственные crates, нефть и кристаллы. Первый вид ресурсов падает на вас с неба в халяву, этим ресурсом обеспечивает вас любящее правительство. Нефть придется добывать самому, в чем вам существенно помогут воины со специализацией ученых. Именно они лучше всех остальных заточены под поиски необходимых месторождений. Кристаллы понадобятся вам существенно позже всего остального, но разжиться ими тоже не лишне.

Теперь возрадуйтесь, авторы сего творения, ибо настало время пения хвалебных песен. Сразу после порции заслуженной ругани.

Совершенно позорно смотрятся русские, говорящие по-английски с череповецким акцентом, жуткие имена русских солдат (Ivan Saseda) режут слух и рождают сомнения в умственной и генетической полноценности авторов. Затем, совершенно непонятно, почему пресловутая машина времени отправляет людей назад начетко отмеренный отрезок, то бишь сообщенные два миллиона лет. Но ничто не сможет меня поколебать в моем твердом убеждении — графика превосходна. Ползущие в зарослях высокой травы солдаты практически невидимы (для нас с вами — противник прекрасно реагирует на этих ползунков). Путающиеся под ногами местные животные отлично прорисованы, волны девственных трав колышутся под ветром, а у низвергающегося водопада висит дымка водяной пыли. Романтика, да и только.



Опосля дождя, в четверг, дам еще медальку, сверх. А оно нам надо?! И так ходить тяжело!







«Романтики полные штаны!» — возразит мне наш родной геймер. И будет прав, как всегда. Ведь не романтикой единой жив человек. Играбельность — вот двигатель прогресса. Но спешу вас успокоить — итоговые оценки Original War все же положительны. Удобное управление, известное нам еще со времен Warcraft 1, ничуть не портит общую картину. А объединение неограниченного количества юнитов дает особо одаренным пользователям возможность лихих кавалерийских атак, что, впрочем, не приветствуется, поскольку тактика противника независимо от выбора к подобным инсинуациям не располагает.

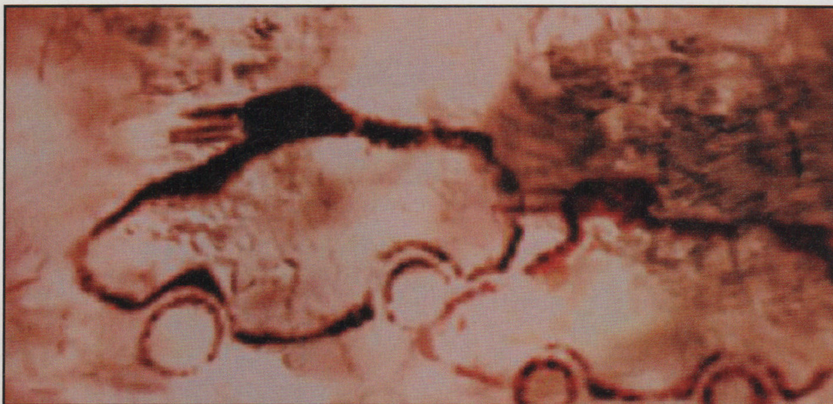
Из приятных вещей добавлю еще вынесенную на экран опцию изменения скорости хода игры. Хотя лишь обладатели весьма мощных машин смогут позволить себе игру в режиме полной скорости при отсутствии тормозящего эффекта.

Что-то я забыл. Вернее, не я. А может, и не забыл. Тем не менее в игре нельзя отыграть отдельный сценарий а-ля Warcraft. Пока что

В игре нельзя отыграть отдельный сценарий а-ля Warcraft. Пока что нам доступны лишь воинские компании на стороне СССР или США.



А вот и мордастый, ну очень советский генерал. Настолько советский, что его и не видно за буковками.



Вот вам и наскальная живопись — и это два миллиона лет назад! Куда мир катится?!

нам доступны лишь воинские компании на стороне СССР или США. Но отсутствие подобной возможности, конечно, можно объяснить. Видимо, производители просто не надеялись вывести свое творение на главенствующие места в игровых рейтингах. А зря! Немного подумать, доработать — и можно жить.

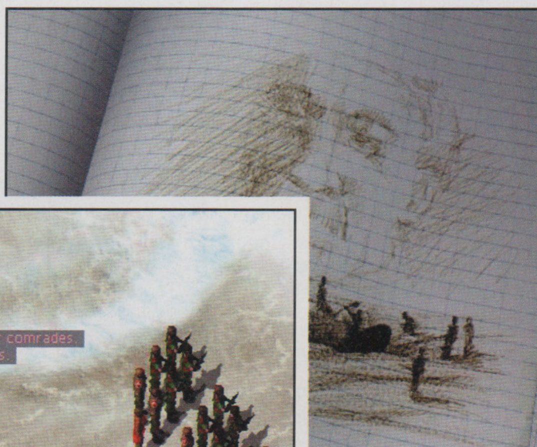






Отсутствие выбора отдельных миссий с лихвой возмещается нарастающим по ходу дела разнообразием в компаниях. Начиная миссию с одним заданием, вы никогда не сможете сказать, что вам придется выполнять помимо него. У вашего начальства постоянно будут появляться какие-то странные идеи и подозрения, что вам явно нечем заняться. Исходя из этих измышлений, ваши командиры постоянно будут озадачивать вас сначала простенькими, а затем все более сложными задачками и порученьицами. Ну что вам стоит, право?!

Несомненно, стоит отметить sound-эффекты. Советская компания начинается с трудно узнаваемой «Вставай, страна огромная!», служащей жизнеутверждающим фоном для напутственной речи мордастого генерала. Американскую начальную мелодию вообще сложно идентифицировать, но звучит она весьма





и весьма. В процессе игры, правда, отличить мелодии друг от друга становится проблематично.

Да, чуть не оставил неосвещенным один пункт, чрезвычайно меня заинтересовавший и окончательно отвратировавший от компьютерной техники мою бабушку-коммунистку. Обратите внимание на названия российских военных баз — уверяю, вам понравится. У кого из авторов хватило ума назвать один из первых попавшихся мне лагерей именем Кирова (риторический вопль в пространство)?! Хотя после того как напутствующий наших солдат генерал сослался на «великого российского политического деятеля Троцкого», это кажется уже цветочками. Но окончательно меня добила база, гордо носящая имя незабвенного деятеля сталинской военной машины — Лаврентия Павловича Берии. Отстали вы от жизни, родимые, не успеть вам своим американским умом за нами! Берия — уже лет пятьдесят как враг народа! Но откуда ж вам знать-то?!

Что ж, общее впечатление от игры тускловатое. Что-то витает неуловимое в воздухе — не то отблески «Красной жары», не то запашок «Красного скорпиона». Идея не нова, воплощение далеко от гениальности. Русские ученые, постоянно требующие водки, повергают в уныние, полная зависимость от предусмотренной игрой линии поведения быстро надоедает. Однако смотреть приятно, возможно, фанаты РТС найдут здесь для себя что-то. Ведь Original War получилась похожей на все сразу и одновременно не похожей ни на что. А может, это и зовут оригинальность. MG



Развлекитесь, любители кровопролитных войн. Настоящая война – это то, что, несмотря на кучу недостатков, не сможет отвратить от себя истинных ценителей. Сюжет незамысловат: США + СССР — Original War. Типичная стратегия с неплохим сюжетом. Две супердержавы в борьбе за жизнь, перенесшие свои технологии в доисторический период. Дерзайте!

«Три Королевства» — это широко известная и всеми читаемая китайская эпическая поэма о борьбе между тремя граничащими вселенными.

«Три Королевства» — это сочетание RTS и RPG с добавлением научной фантастики и средневековой фэнтази.

Пройдя через пространственные ворота, вам предстоит вести войну против армий Древнего Китая, средневекового магического королевства и футуристического механизированного мира.

Каждая вселенная будет заполнена мифическими существами, такими, например, как летающий Кирин и огнедышащие драконы.

Вы столкнетесь лицом к лицу с перевоплощениями киборгов, а так же с обезьянами Шаолинь.

Ваша задача: изучить технологию военного искусства, освоить науку магии и завоевать три королевства.



Три Королевства II

Three Kingdoms II: Divine Destiny ™



Судьба легендарной территории «Трёх Королевств» в ваших руках

* *R*TS с элементами RPG
* *Т*ри разнообразных мира с более 50 видами юнитов
* *И*стория развивается вокруг 12 основных героев
* *П*оддержка игры по сети через модем, LAN и Internet
* *Р*едактор карт и миссий
* *П*оддержка 3D звуковых карт A3D, EAX и Dolby Surround Sound

Системные требования:
Windows 95/98; Pentium Celeron 300; 64 Mb RAM; 8x CD-ROM;
звуковая карта, совместимая с DirectX 6.1;
видеокарта, совместимая с DirectX 6.1; 150MB свободного места





По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: **(095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;** e-mail: **office@russobit-m.ru**
адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru;** телефон технической поддержки: **212-27-90**;
e-mail технической поддержки: **support@russobit-m.ru;** заказ дисков через Интернет: **shop@russobit-m.ru**

г. Челябинск
Ул. Цвилинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул, Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь
ул. Коминтарна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб. «Дигер».
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А





Сергей Orioner Банников (orioner@lvl.ru)

ТРИ КОРОЛЕВСТВА II

Терминатор против Шаолиня

Уильям Кейн проиграл **Битву при Руинах** в Техническом мире. Он, Гвен Янг и Луи Сконе собрали совещание в Чоке, чтобы выяснить причину поражения. Однако Уильям Кейн и Гвен Янг никак не могли прийти к единому решению. Гвен Янг считал, что причиной поражения стало неумение Кейна мобилизовать войска, в то время как Уильям Кейн объяснял разгром армии некомпетентностью Гвена Янга. По этой причине Луи Сконе не оставалось ничего другого, как вместе с сыном Льюисом лично направиться к Руинам и установить истину.

С этих слов начинается брифинг первой миссии игры «Три Королевства II» (в оригинале — Three Kingdoms II: Divine Destiny, то есть «божественное предназначение»). Вообще, «Три королевства» — широко известное в узких кругах произведение китайского писателя XIV века Ло Гуаньчжун. Имеет ли какое-либо отношение данная игра к произведениям господина Ло — не известно. До нас дошли слухи, что по мотивам этого произведения создана игра Three Kingdoms, однако связь ее с игрой Три Королевства II весьма сомнительна. Тем не менее игра создана, опубликована, локализована и представлена на суд игроков. Посмотрим же на нее незамутненным излишними знаниями широким взглядом.

Итак, мы имеем классическую стратегию реального времени в изометрической проекции. Поскольку, к сожалению, я в свое время не ознакомился ни с романом Ло Гуаньчжун, ни с предыдущей игрой по его мотивам (которая, понятное дело, называлась Three Kingdoms), придется основываться только на собственных впечатлениях — может быть, это не так уж и плохо.

После инсталляции мы попадаем в достаточно своеобразно выполненное меню, в котором можно выбрать три основных классических пункта — одиночная миссия, кампания и сетевая игра (будь то через модем или через Internet — это не столь важно). В качестве кампании предлагается некоторая история.

Число «три» в названии игры присутствует не случайно. Дело



Паспорт

Три Королевства II

Жанр: RTS с элементами RPG
Разработчик: Dong Seo Interactive
Издатель: Руссобит-М
 www.russobit-m.ru

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 64 Мбайт



Безмолвные труженики прилежно собирают драгоценную «ки» и отправляют ее на склад.



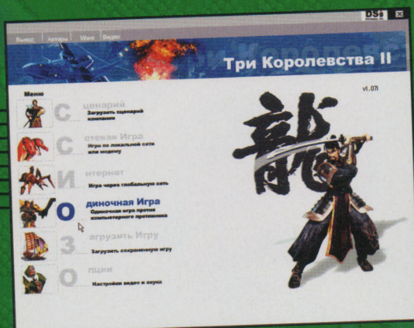
в том, что имеется три различные не то расы, не то пути развития человечества, не то целых мира. Так как во вступительном видеоролике ничего толком не объясняется, то для простоты будем называть их, как и предложено, королевствами. Первое королевство — царство высоких технологий. Квантовые центры, импульсные фазеры, роботы-трансформеры — там самое обычное дело. Правда, мне никогда не было понятно стремление оснастить пятнадцатиметровую металлическую пародию на человека мечом и топором вместо пушек и пулеметов, но это, в конце концов, дело вкуса. Второе королевство гораздо ближе к средневековью. Каменные замки, катапульты, рыцари — в общем, сумрачные времена (и такие же нравы). Каким образом при этом они ухитряются с честью отражать атаки танков и самоходок — загадка, но на то была воля разработчиков. Третье королевство — вотчина монахов знаменитого Шаолиня, загадочных монстров, колдовства и магии.

Интересной особенностью является то, что после гибели вражеских юнитов остается оружие, которое можно подобрать и использовать. К сожалению, в большинстве случаев это практически бесполезно, так как обращаться с вновь добытым оружием мало кто умеет.

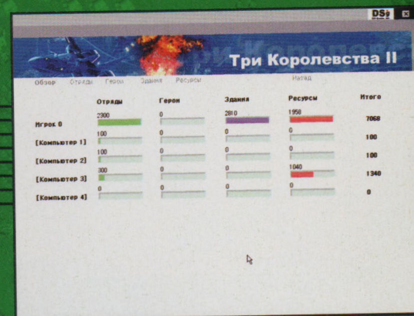
Карта представляет собой обычную изометрическую проекцию. При этом на ней существуют перепады уровней по вертикали, но это тоже уже давно не ново под луной. И компоненты стратегического развития вполне традиционные — постройка необходимого количества разнообразных зданий, добыча и накопление ресурсов, усовершенствование технологий, создание войска и нанесение несокрушимого удара по коварному противнику. Далее я сначала опишу те юниты и здания, которые предлагаются технократам, а в конце остановлюсь на остальных двух королевствах.

Естественно, присутствует некое главное здание — олицетворение руководящего центра. Для технократического королевства, от лица которого начинается единственная доступная в начале игры кампания, таким зданием является командный центр. Его отличительная особенность — возможность трансформироваться в мобильное состояние, переползать на новое место и основывать новую базу. Это имеет смысл, так как обходится гораздо дешевле, чем отстройка дополнительных командных центров.

Теперь немного о местном эквиваленте денег. Несмотря на полное несходство трех королевств, они потребляют одни и те же ресурсы, при этом их названия и местонахождение не может не вызвать улыбку у человека с наличием мало-мальски здравого смысла. Итак, в качестве ресурсов мы имеем энергию «ки» и руду. При этом руда валяется прямо на поверхности, и ее можно собирать голыми руками (ну или почти голыми). А вот светящаяся энергия «ки» исходит из провалов в почве, откуда ее также можно изымать и препровождать в хранилище. На мой непросвещенный взгляд, все должно быть наоборот — руда должна находиться под землей, а энергию «ки» следовало бы добывать из воздуха, эфира, астрала, ментала или тому подобных вещей. Для складирования добычи используется экстрактор примесей (странное название, не правда ли?). При этом руду необходимо донести до экстрактора непосредственно, а добытая из колодцев энергия пересылается прямо по воздуху. Кстати, ресурсы являются исчерпаемыми — колодцы энергии и кучи руды имеют определенную емкость. Правда, справедливости ради, следует отметить, что выданного







Свет разящий да истребит врагов господина моего!





Новое здание создается в туманной зеленой дымке.



количества ресурсов вполне достаточно для выполнения поставленных в миссии задач. Для добычи обоих видов ресурсов есть небольшие роботы под названием Стенли. Их также можно использовать для ремонта зданий и механических юнитов. Живые юниты (пехотинцы, например) свое здоровье постепенно восстанавливают самостоятельно.

Кроме ресурсов, необходимо еще следить за общей численностью людей (не юниты) и автоматических устройств. Для обеспечения связи с людьми, которые в некотором количестве входят в состав любого юнита (пехотинец — это, естественно, один человек, а вот экипаж танка состоит из пары людей), используются коммуникационные центры. Если есть необходимость построить суперармию из кучи народу, сначала нужно обеспечить возможность связи со всеми своими солдатами. Кроме того, существуют и стационарные оборонительные установки — простейшей из них является импульсный фазер. Для управления ими используется спутниковый центр, который также имеет определенный потолок — до восьми установок, дальше нужно строить еще один центр. Все остальные здания можно разделить на две основные категории — военные заводы, штампующие те или иные военные устройства, и исследовательские лаборатории, в которых изучают апгрейды к выпускаемым юнитам. Естественно, лаборатории можно построить только после того, как сооружен соответствующий завод. Так, практически сразу доступна биохимическая лаборатория, в цехах которой можно произвести пехотинца, светоносца или танк. Светоносец вооружен чем-то типа мощного бластера, если по нему щелкнуть, он говорит: «Да будет свет!», — прямо электрик какой-то. К биохимической лаборатории пристраивается квантовый центр, где можно изучить апгрейды на атаку и защиту всего того, что выпускает лаборатория.

В отрисовке зданий и особенно юнитов проявляется эдакий восточной стиль: средневековые крестьяне носят характерные конические шляпы, а трансформеры и титаны напоминают о многочисленных мультсериалах в стиле анимэ.

Дальше предлагается строить атомный и информационный центры и много всего разного, но при этом потолок развития в каждой миссии кампании искусственно ограничен, и доступ к высшим технологиям можно получить не с самого начала.

Несколько слов о юнитах, которые нам встречаются. Во-первых, они бывают, летающие и наземные. Для атаки воздушных объектов необходимы либо специальные средства ПВО, либо воздушные истребители. Интересно, что истребители могут трансформироваться в бомбардировщики для атаки наземных объектов и обратно. Но наземные войска в большинстве своем беззащитны перед атакой с небес.

Отдельно стоят боевые машины и существа, способные к невидимости. Невидимку можно непосредственно обнаружить только с помощью специальных юнитов-разведчиков (результаты же действия невидимок зачастую зримы невооруженным глазом) или при помощи магии, о которой чуть ниже. Кроме того, некоторые юниты способны к нейтрализации чужих войск.

Интересной особенностью является то, что после гибели вражеских юнитов остается оружие, которое можно подобрать и использовать. К сожалению, в большинстве случаев это практически бесполезно, так как обращаться с вновь добытым оружием мало кто умеет, — гораздо лучше использовать то, что положено в штатном порядке.







Казалось бы, это стандартная RTS, каких выпущено уже достаточное количество. Использование трех разных рас (ну ладно, королевств) тоже не новость со времен StarCraft. Но дело в том, что разработчики пошли чуть дальше и влили в RTS еще совсем немного от RPG. Даже стандартные юниты, сходящие с конвейера, обучаются в процессе выполнения боевой задачи и переходят с уровня на уровень.

Компоненты стратегического развития вполне традиционные — постройка необходимого количества разнообразных зданий, добыча и накопление ресурсов, усовершенствование технологий, создание войска и нанесение несокрушимого удара.

Конечно, понятие «ветеран» было еще в Civilization, так что и это большой новостью для игрового мира не является. Изюминкой игры можно считать то, что в игре присутствуют и уникальные юниты, которых лучше назвать героями. Герои (в подсказках их иногда называют генералами) выглядят как настоящие супермены — ростом выше танка, круче гор, вооруженные диковинным оружием. Каждый герой стоит десятка стандартных юнитов, кроме того, являясь живым существом, он самостоятельно восстанавливает свое здоровье. Герой также повышает свой уровень развития в смертных боях с врагом, но в этом случае изменения не только количественные. Дело в том, что герои владеют магическими заклинаниями и ритуалами (следует пояснить разницу — заклинание, как правило, эффект имеет разовый, а ритуал — продолжительный во времени). И для того, чтобы получить доступ к магии высшего уровня, необходимо вначале этот уровень заработать. А использование магии иногда становится крайне необходимым. Например, периодически бравые солдаты подвергаются атаке невидимых существ, которых и застрелить-то его нельзя, будь ты трижды титан или трансформер. На помощь приходит магический ритуал «истинное зрение», с помощью которого можно разглядеть невидимое и убить его, чтобы глаза его больше не видели. К сожалению, уровни героев не переходят между миссиями кампании, поэтому в следующей все придется начинать сначала.

К великому сожалению, в «Трех Королевствах» отсутствует хоть какой-нибудь режим обучения, так что до всего приходилось доходить своим собственным умом. Несколько исправляют эту ситуацию текстовые подсказки, которые в процессе выполнения миссии появляются время от времени. К чести создателей интерфейса, ума пришлось приложить не так много — никаких завернутых штучек не обнаружено. Управление стандартно: выделение осуществляется левой кнопкой мыши, команда отдается правой. Несколько юнитов могут быть объединены в группу, которую впоследствии можно вызвать цифровой клавишей — на сегодняшний день этот прием уже стал привычным. В верхнем левом углу экрана выводится информация о ресурсах (энергия «ки», руда, число людей и механизмов), внизу располагается панель управления, информационная панель и мини-карта. Игра быстро сохраняется и быстро восстанавливается — это очень приятно.



Что может быть приятнее затаптывания беззащитных построек превосходящими силами.

В отрисовке зданий и особенно юнитов проявляется эдакий восточной стиль: средневековые крестьяне носят характерные конические шляпы, а трансформеры и титаны напоминают о многочисленных мультсериалах в стиле анимэ — в общем корейское происхождение разработчика дает о себе знать. Но все это смотрится весьма мило и симпатично. Звуковое сопровождение также не вызывает никаких нареканий к его качеству: музыка играет, выстрелы хлопают, взрывы гремят — все как положено. Анимация юнитов просто великолепна — достаточно посмотреть, как монах Шаолиня крушит врага всеми возможными способами, только клочья летят во все стороны.

В игре несколько кампаний, но доступ к каждой следующей открывается по мере выполнения предыдущих, так что можно считать, что прохождение полностью линейно. В первой кампании (она называется «Верность») пять миссий, и идет она от лица технократов, следующая («Предательство») идет уже от лица шаолиньских монахов, так что от однообразия скучать не придется.







И напоследок еще об одной особенности. В режиме одиночных миссий, кроме всех прочих строений, существует еще одно, аналогов которому я не припомню. Называется оно незамысловато — лавка. Там1 каждый юнит может приобрести практически любые доступные способности и улучшения — лишь бы ресурсов хватило. А их перечень весьма впечатляет: там и огненный дождь, и кислотный взрыв, и лошадь, и телепортация и даже мотоцикл. Монах на мотоцикле — впечатляет, не правда ли? MG

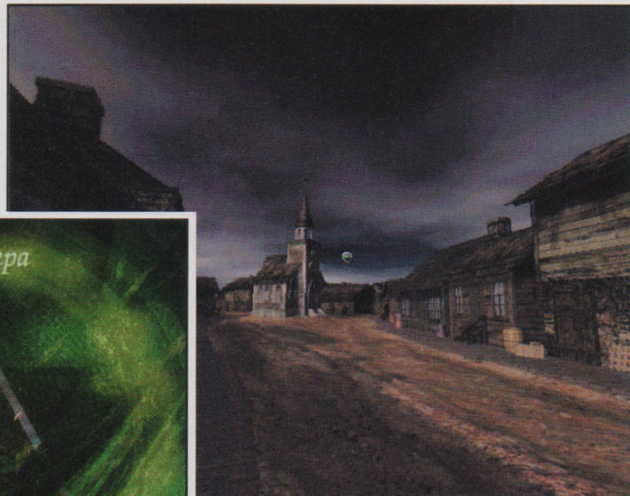
Изюминкой игры можно считать то, что в игре присутствуют и уникальные юниты, которых лучше назвать героями. Герои выглядят как настоящие супермены — ростом выше танка, круче гор, вооруженные диковинным оружием.



ИТОГО

Мы имеем кашу из двух различных жанров. Собственно кашей является стратегия реального времени. Примесь масла в виде ролевых элементов кашу не испортила, а только улучшила. Рекомендуется всем поклонникам жанра, а также ценителям творчества Ло Гуаньчжун, имеет он какое либо отношение к этому продукту или нет...







Сергей Orioner Банников (orioner@lvl.ru)

НЕКРОНОМИКОН

Страшно, аж жуть!



История «Некрономикона» началась для меня так же загадочно, как звучит само это название. 23 мая вышел пресс-релиз фирмы «Нивал», на рассылку которой я подписан скорее из интереса, чем по производственной необходимости. Письмо обещало появление означенного продукта в продаже сей же час. Продажа, видимо, ничего такого не слышала и ограничивалась отрицательными ответами. Представьте себе ответ нормального человека на вопрос: **«Некрономикон есть?»** Вот то-то же... Между тем наиответственнейший из всех редакторов уже выдал задание, и его как-то надо было исполнять...

Паспорт

Некрономикон

Жанр: квест
Разработчик: Wanadoo Edition
Издатель: «1С» / Nival

 www.nival.ru/rus/necro_info.html

Системные требования:
ОС: Windows95/98
Процессор: Pentium 166 Мгц
RAM: 32 Мбайт
Video: SVGA
Место на диске: 2,3 Мбайт

По мере приближения даты сдачи материала продажа начала сознаваться, что что-то где-то про это слышала. Меж тем производитель игры отсылал к издателю, издатель, взывая к складу, говорил, что у него ничего не осталось, все у продажи... Чудо случилось в магазине «Формоза-Альтаир», в котором на стенде таки обнаружился заветный диск. На вопрос: «Почем Некрономикон?» ответ был правильный: «А по-русски?» Пришлось показать пальцем и объяснить, что по-русски так же, как и на любом другом языке, потому как не переводится.

Несмотря на внушительные размеры (два компакт-диска), времени на инсталляцию ушло совсем немного, да и места она заняла совсем ничего — пару мегабайт. В наше время, когда многодисковые игры считают долгом чести залить минимум один компакт полностью на винчестер, это уже вызывает определенное уважение. После не вполне понятной заставки мы наконец-то оказываемся внутри игрового мира. Самое первое впечатление: «седьмой гость» вернулся. Мрачный дом, свинцово-серое небо, резкий стук в дверь... Кстати, где эта дверь? Попробуем-ка ее найти, а заодно понять как тут двигаться. Перемещение только дискретное, но в каждой конкретной точке обеспечен обзор 360°. Это тоже знакомо и встречается далеко не

в первый раз. Разные разработчики дают разные названия этой технологии, но суть примерно одинакова. Разве что здесь местами текстуры выглядят чуть грубовато, но это не самое страшное. Традиционный курсор принимает различные, но вполне понятные формы. Лупа — смотреть, шестеренки — применить, рука — взять, рука с шестеренкой — использовать, стрелка вперед — вперед, стрелка с загогулиной — вернуться. Старый добрый проверенный интерфейс настоящего искателя неспешных приключений долгими зимними... пардон, уже летними вечерами. Правда, инвентарь, который вызывается правой клавишей мышки, немного непонятен. При ближайшем рассмотрении он состоит из четырех частей, в одну из которых попадают все предметы, вторая как будто бы предназначена для хранения бумаг, а две оставшиеся недоступны и ждут своего часа... Но вообще-то атмосфера здесь в доме какая-то мрачноватая. Попытаемся же разобраться, что гнетет наше подсознание, для чего лучше всего обратиться к первоисточникам.

Традиционный курсор принимает различные, но вполне понятные формы. Лупа — смотреть, шестеренки — применить, рука — взять, рука с шестеренкой — использовать, стрелка вперед — вперед, стрелка с загогулиной — вернуться.

Действие происходит в небольшом городке Провиденсе на Восточном побережье США, недалеко от Бостона. Полтора столетия назад, в апреле 1771 г., в городе исчез некий житель по имени Грегор Филиппус Хершелл. Доброго слова о нем, впрочем, сказать никто не мог, окружающим он внушал ужас и неприязнь. В мрачных подвалах своего особняка он оборудовал химическую лабораторию и занимался там не то химией, не то алхимией — в общем, солидные люди этим в одиночку не занимаются. Ну да это все как будто бы дело прошлое.

Лупа. Надо посмотреть — непременно найдется что-нибудь полезное или даже приятное...

В начале двадцатых годов теперь уже прошлого столетия в городке поселился достаточно еще молодой человек Уильям Стэнтон, по профессии архитектор, роль которого нам и предлагается сыграть. В друзьях детства у него числится некий Эдгар Уичерли, проживающий неподалеку. Собственно с его невнятного визита и начинается наша история. Уильям находится в своем доме, когда раздается дробный стук в дверь. На пороге стоит Эдгар и говорит странные слова про тварь, которая пожирает его изнутри (историческая справка: Чужого еще не придумали), отдает не менее

Инвентарь почему-то расположен по кругу. А изображение выбранного предмета появляется в центре. При этом поясняющих надписей не предусмотрено — не для дураков, однако.

странный предмет и удаляется восвояси. Пока мы размышляем обо всем услышанном, раздается второй стук в дверь. Вопреки ожиданиям на пороге пока еще не та самая тварь (это было бы слишком просто), а всего лишь некий благообразный джентльмен — семейный доктор Роберт Томас Эглтон. Он рассказывает, что с Эдгаром творится что-то непонятное, и просит нас как друга детства проведать его по-дружески, а потом рассказать доктору о результатах визита и собственных впечатлениях. Оставив визитную карточку, Эглтон покидает дом. Мы получили первое задание — надо теперь как-то выбираться отсюда. У ворот стоит мотоцикл, вполне приличный мотоцикл, только вот без ключей. Ну, для настоящего приключенца найти ключи от собственного мотоцикла не проблема (подробности опускаю), и вот мы уже несемся с разрешенной скоростью по дороге вне населенного пункта к первой нашей остановке. А приносит нас в соседний городок Поунтаксет. М-да... пейзаж достаточно унылый. Серое небо не то в облаках, не то по жизни такое занудное, мрачные личности, сидящие около домов, невыразительные малоэтажные постройки... Вообще складывается такое впечатление, что действие происходит не в США (как утверждается), а в самом что ни на есть туманном Альбионе. Вот для Англии пейзаж достаточно типичен и в меру мрачен (особенно хорошо это звучит из уст автора, никогда не покидавшего страны). Ну да Аллах с ним, с пейзажем, надо же что-то делать дальше... Городок хоть и одноэтажный, но достаточно большой. Практически в каждую дверь можно постучать и даже услышать ответ — как правило, недостаточно любезный. Видимо, там, где ответа нет, он на самом деле был нецензурный и вырезан литературным редактором.

Вообще-то адрес друга детства полагается знать и самому. Но склероз есть склероз, и приходится выяснять его на месте. Как настоящий скаут (то есть разведчик), Уильям обошел весь городок, применяя метод правой руки и левой ноги. Ни один представитель сильного пола не соизволил помочь юноше в его поисках, и только старая Ма Бреди дала ценный совет, к сожалению, далеко не безвозмездно. Да и совет, строго говоря, тривиальный — дескать, в лавку пойди, там и скажут, где Эдгар живет. Да я и сам бы рад в нее пойти, только до разговора в нее не пускают (естественно), да и после разговора найти ее не так легко, как кажется. Приказчик в лавке — ну просто сама любезность и обаяние. Сквозь дремоту, переходящую в сон, он все-таки продает нам карту местности за 20 долларов и еще за столько же рисует на карте крестик, где и находится искомая недвижимость. Интересно, карта случайно не входит в коробочную версию игры? Было бы забавно... Зато проясняется суть третьего элемента инвентаря — это та самая карта, на которой нарисованы дома, правда, без всяких поясняющих надписей. Зато она обладает очень ценным свойством — с ее помощью можно быстро перемещаться из одного места в другое. После достаточно занудных блужданий по городу это очень ценное качество. Забегая вперед, могу сказать, что последняя иконка инвентаря — это еще одно дополнительное место для хранения предметов.



Местные жители не очень приветливы и вовсе не горят желанием сотрудничать.







Сценарий игры написан по мотивам произведений Говарда Филипса Лавкрафта. Несмотря на свою фамилию (Lovecraft — это про любовь?), он предпочитал писать все больше о вещах таинственных и потусторонних.



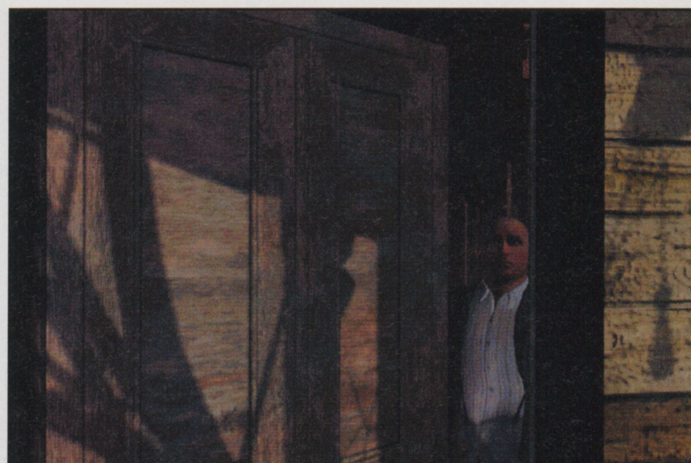
А вот и долгожданная карта местности. Теперь-то мы не будем путаться в координатах.

Сценарий игры написан по мотивам произведений Говарда Филипса Лавкрафта (1890–1937), достаточно известного сейчас американского писателя. Несмотря на свою фамилию (Lovecraft — это про любовь?), он предпочитал писать все больше о вещах таинственных и потусторонних. Красной нитью всего его творчества стал

Множество опасностей подстерегает того, кто осмелится бросить вызов нежити, не будучи сам достаточно силен, чтобы противостоять ей.

один постулат, который сам писатель формулировал (в вольном переводе) примерно так: «Все мои истории основаны на фундаментальном ощущении, что наша планета раньше была населена существами иной расы, которые были преследуемы и в результате истреблены за владение черной магией, но которые живут невидимыми среди нас, готовые и ждущие своего часа, чтобы захватить мир обратно». Вот так вот, не больше и не меньше. Между прочим, Лавкрафта считают основателем жанра фэнтези и одним из величайших писателей во всей истории литературы. Как считают литературоведы, большое внимание на него оказал Эдгар По, который тоже отличался зловещей атмосферой своих фантазий.

Сам по себе Некрономикон представляет собой магическую книгу, написанную в древности сумасшедшим арабом по имени Абдул Аль Хазарет. Этот фолиант представляет собой сборник эзотерических сведений о том, при помощи каких оккультных ритуалов и злонвных зелий можно контролировать мир умерших. Но множество опасностей подстерегает того, кто осмелится бросить вызов нежити, не будучи сам достаточно силен, чтобы противостоять ей. Незавидная судьба постигла Грегора Хершелла, неладные дела творятся с молодым Эдгаром, да и нам поневоле придется прикоснуться к тайным знаниям давно умерших мудрецов.

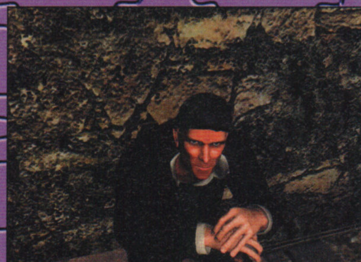


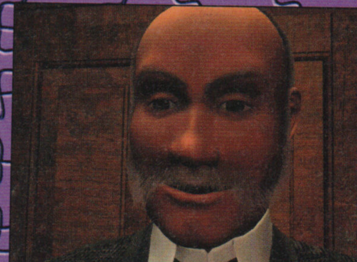
А если довести привратника до белого каления, тут и сказочке конец, то есть попросту каюк.

Что сказать в заключение… Можно только поблагодарить локализаторов за их нелегкий труд и издателя за ценовую политику (между прочим, рекомендованная розничная цена французского оригинала составляет 299 франков, что, по самым скромным подсчетам, отольется в больше чем тысячу рублей, за которые можно, в свою очередь, приобрести десяток наших jewel-упаковок…). Обещано прохождение четырех уровней игры, два десятка анимированных трехмерных персонажей. Почему-то на сайте игры-оригинала (кстати, он называется) особо отмечено, что в игре можно умереть десятью различными способами. Видимо, это достоинство.

Да, когда будете «спрашивать препарат в аптеках города», потренируйтесь в произношении. Все-таки так сразу, без подготовки сказать: «Мне не-кро-но-ми-кон, пожалуйста»… на это нужны определенные навыки. Удачи! MG









ИТОГО

Приключение, которое не оставит равнодушными всех тех, кто помнит историю про Черную простыню, Красные гробы, Винт в полу и прочие наиужаснейшие вещи. Только не играйте ночью — не пугайте соседей дикими воплями…



Лицом — это я, то есть Уильям. Затылок принадлежит доктору — экий матерый человечище. А как прорисован!





Аватар Пингвинов

UEFA CHALLENGE

Баллада о мяче

Настойчивые попытки отдельных компаний пошатнуть прочные позиции Electronic Arts (EA) на рынке спортивных симуляторов не останавливаются ни на секунду. И вот настал черед всенародно любимой игры — **футбола**. Подобные шаги предпринимались и раньше, но, прямо скажем, — без малейших признаков успеха. Подразделение EA Sports с завидным постоянством каждый год клепало новые версии своих хитов — FIFA, NHL, NBA, и у конкурентов не было ни малейшей возможности даже близко подобраться к этим шедеврам. Еще бы, на одних только соглашениях со спортивными федерациями по использованию официальных логотипов и реальных имен игроков в два счета разоришься!



Паспорт

UEFA Challenge
Жанр: спортивный симулятор
Разработчик: Infogrames
Издатель: Infogrames



www.infogrames.com

Системные требования:
Процессор: Pentium II 266 МГц
RAM: 64 Мбайт RAM
Video: 3D Video Card

Но, видимо, Infogrames накопила достаточно денег и выпустила собственный вариант футбольного симулятора. Поскольку сериал под названием FIFA уже давно застолбила за собой EA, пришлось выбрать имя поскромнее — UEFA Challenge, но суть от этого не меняется, и так всем понятно, что речь идет о футболе. А вот насколько он похож на настоящую игру, мы сейчас и выясним.

Итак, ближе к делу. UEFA Challenge начинается стандартной для спортивных симуляторов заставкой: на фоне фрагментов игры с участием реальных футбольных знаменитостей — Фигу, Андерсона, Эффенберга и т. д. — бегают их полигонные копии и пытаются в точности повторить финты и технику своих прототипов. Некоторые даже внешне напоминают отдельных звезд, особенно был похож «сам на себя» Оливер Бирхофф.

Посмотрев, как играют сильные мира сего, возникает желание побыстрее приступить к активным тренировкам. Не знаю, как вам, а мне процесс подготовки команды к игре не менее интересен, чем сам матч. Расстановка своих подопечных, выбор тактики и индивидуальных заданий на игру — сразу

ощущаешь себя эдаким Хитцфельдом или Купером. Считаете, что это не патриотично? Хотите поруководить бессменным чемпионом России, побыть Романцевым?.. А не выйдет! Вернее, может, и получится, только фамилия у нашего тренера тогда будет что-то типа Ромкин или Рюмкин. А все почему? Да все потому, что ребята из Infogrames умудрились договориться об правильных именах игроков и названиях клубов со всеми, кроме «Спартака». А может, и не забыли — просто Олег Иванович, видимо, уезжал просматривать кандидатов в национальную сборную (да-да, нелегкая ноша у Олега Ивановича — на несколько фронтов работать приходится), вот и не смог он встретиться с представителями компании. А когда вернулся, то обомлел, наверное. Что с командой-то сделали? Ворота теперь охраняет некто Филипенко, безумную связку нападающих Робсон–Ширко заменили непонятные Шебордаев и Робиньо, а вместо непроходимого Ананко играет какой-то Ананич. Этот последний, защитник который, он кто вообще? Хорошо, если хотя бы югославский легионер. А если это непросыхающий уже вторую неделю дед Ананьич из ближайшей к Тарасовке деревни, который в отсутствие руководителя «Спартака» пробрался в тренировочный лагерь и сумел «закрепиться» в основном составе? В общем, забот у Олега Ивановича (или у вас, коли хотите побыть на его месте) теперь прибавится еще больше: с неожиданными «приобретениями» разбираться, игроков старых разыскивать или уж совсем новую команду готовить. Самое обидное, что даже у киевского «Динамо» все футболисты — самые что ни есть настоящие. А мы-то чем хуже?! Умудрились разработчики UEFA Challenge оплошать еще и с составами всех европейских сборных, подменив реальных игроков суррогатами. Сделано это, видимо, по финансовым соображениям (а проще говоря, денег пожалели на договоры с национальными федерациями), однако в любом случае охота вставать у руля таких команд отпадает моментально.

Все те меню, позволяющие выбрать подходящую стратегию, вызывают приятные эмоции. Количество вариантов расстановки футболистов на поле целых 18 — от супер-агрессивного 4–2–4 до осторожного 5–4–1.

Впрочем, одну лазейку Infogrames нам все-таки оставляет, и спрятана она в меню Editor. Тут можно поменять не только внешний облик любого футболиста (прическу, цвет волос, кожи, степень небритости), но и подкорректировать его фамилию. Правда, делается это чрезвычайно странным образом. Напечатать новую фамилию напрямую не получится. Вместо этого стрелочками вправо/влево нужно подводить курсор к каждой букве и менять ее уже стрелочками вверх/вниз, прокручивая литеры английского алфавита в поисках нужной. Короче, на приведение именного списка того же «Спартака» в нормальное состояние уйдет не меньше получаса.



Вот такой нынче состав у московского «Спартака» по версии Infogrames.

Ну да ладно. Облачившись в шкуру тренера, нужно еще выбрать место дислокации для своего клуба. Вернее, тип турнира, в котором он будет участвовать. Вариантов тут несколько. Как ни странно, самый продвинутый по настройкам — товарищеский матч. Тут вам и уже упоминавшиеся режимы определения тактики, расстановки и индивидуальных заданий, а еще возможность изменить состав до начала поединка, выбрать один из десятков реальных стадионов, установить погодные условия (можно и на снегу поиграть) и строгость судьи.

Самое главное, конечно, план на игру. Вот тут Infogrames постаралась на славу. По крайней мере, все те меню, позволяющие выбрать подходящую стратегию, вызывают приятные эмоции. Количество вариантов расстановки футболистов на поле целых 18 — от суперагрессивного 4–2–4 до осторожного 5–4–1, перемежающихся массой переходных схем. В общем, голову поломать придется! Затем следует произвести более тонкую настройку — определить приоритеты игрока (будет ли он нацелен на атаку или все-таки основное внимание ему следует уделить обороне), более детально обозначить зону действия каждого футболиста и







Патрик Клюйверт открывает счет в матче ударом с 11 метров. Это почти что пенальти забить. И куда только защита смотрит!





В Россию пожаловали гости из Мюнхена. Только забыли они, зимой у нас снега по колено. Тяжело придется немцам...

отдельных линий, поручить кому-нибудь защитнику персонально опекать особо опасного форварда гостей и т. д.

Залог успеха — регулярные тренировки (Practice Mode). Это нужно для закрепления внутрикомандных связей и повышения уровня мастерства. Прежде всего вашего собственного. Игроки сами за вас бегать не собираются — управлять придется. Так что отрабатывайте точность передач и ударов, выполняйте угловые, штрафные и особенно пенальти. Одиннадцатиметровые в нынешнем футболе могут многое решить, а пробивать их нормально, как показывает практика, умеют далеко не все. Ну и, наконец, поиграйте двусторонний матч, придумывайте какие-нибудь домашние заготовки, глядишь, Лигу чемпионов выиграете.

Раз уж мы упомянули такой солидный турнир, расскажем, какие еще типы соревнований предусмотрены в UEFA Challenge. Имеются варианты с организацией турниров на вылет по кубковой системе и симуляцией чемпионатов (правда, это будут чемпионаты не отдельных стран, а какие-то комбинированные лиги). А еще можно попробовать пробиться в высший дивизион из первой или второй лиги (режим Club Challenge).

Пожалуй, достаточно о предыгровой практике и тренерских функциях. Все-таки UEFA Challenge — это не футбольный менеджер, спортивный симулятор.

Все матчи предваряются одним и тем же сюжетом, разбавляемым видом с разных камер. Впрочем, сцены короткой разминки, представления команд и бушующих трибун прорисованы неплохо. Кстати, в UEFA Challenge рекомендуется играть с 3D-ускорителем, чтобы в полной мере ощутить реализм игровой атмосферы и погодных условий.

Ваша задача на поле, думается, ясна: забить побольше, пропустить поменьше. А вот, чтобы это произошло, нужно приспособиться к непривычному управлению футболистами. Первое неудобство — игрок, контролирующий мяч, перед тем как отдать его партнеру или пробить по воротам иногда задумывается на полсекунды, а уж потом исполняет вашу команду. За это время мяч частенько успевают отобрать, и приходится заново вести за него борьбу. Второе неудобство — по непонятным причинам за переключение между игроками отвечает специальная кнопка, отличная от той, что управляет низким пасом. А ведь объединение кнопок паса и переключения на свободного игрока — обычное дело во всех нормальных спортивных симуляторах, и все уже к этому привыкли. Третье неудобство — для того чтобы передать мяч, игрока придется развернуть лицом к адресату, что не всегда удобно, особенно если летишь на полной скорости к воротам.

Тут можно поменять не только внешний облик любого футболиста (прическу, цвет волос, кожи, степень небритости), но и подкорректировать его фамилию.







В остальном все нюансы футбольного матча (борьба за верховой мяч, игра в одно касание, обводка, ускорение, подкаты) и атрибуты, присущие спортивной трансляции (повторы, смена камер), соблюдаются. По ходу игры или в перерыве можно внести корректировки в построение линий команды, сделать замены, усилить атаку или, наоборот, уделить больше внимания защите.

Понятно, что целый чемпионат за один день не отыграешь. Поэтому в UEFA Challenge имеется функция сохранения текущей турнирной таблицы, что дает возможность продолжить борьбу в любое удобное время. Не забыта и статистика. К вашим услугам список лучших бомбардиров и ассистентов, лидеров в подгруппах и прочая информация.

И напоследок о звуковом оформлении. В предматчевом режиме звучит одна-единственная мелодия. Так что, если долго выбирать состав на игру, можно и утомиться от такого однообразия. В процессе матча музыки, понятно, никакой нет. Зато есть парочка комментаторов, обсуждающих ход матча, обходясь при этом довольно скудным словарным запасом. Трибуны ревут довольно правдоподобно, а интенсивность их рева меняется согласно происходящим на поле событиям.

Таким образом, настало время подвести итоги. Несмотря на все старания, UEFA Challenge пока не дотягивает до уровня геймплея от EA Sports. Хотя графика и звук сделаны неплохо, а движения игроков вполне естественны, отдельные нарекания вызвал процесс управления футболистами и физическая модель мяча. Нет, с внешним видом у него все в порядке — круглый, пятнистый, какой и должен быть. Но летает он словно ненакаченный воздушный шарик. В общем, господам из Infogrames есть над чем работать. А мы пока пойдем в FIFA порубимся... MG

Все нюансы футбольного матча (борьба за верховой мяч, игра в одно касание, обводка, ускорение, подкаты) и атрибуты, присущие спортивной трансляции (повторы, смена камер), соблюдаются.



ИТОГО

Это, конечно, не Electronic Arts, но продукт имеет право на жизнь. Вероятно, не в таком виде — определенно требуются отдельные доработки.

А в принципе играть можно — такие же футболисты, как и по телевизору: стелятся в подкатах, демонстрируют финты, забивают голы. Попробуйте. Вдруг понравится.

Эпоха невезения

Jackal



Когда вам начинает не везти, это всегда глобально. Не бывает мелких и временных неудач: раз повернувшись к вам своей обратной стороной, Вселенная будет пребывать в таком состоянии пар ближайших эонов, можете не сомневаться. Когда вам начнет не везти (а это, поверьте, не то же самое, что перестанет везти), то перед вашим носом начинают захлопываться двери трамваев, автобусов и шкафов, забастовка уборщиц блокирует все аэропорты континента, поезда следуют по кругу без остановок, а ваш багаж отправляется вместо гуманитарной помощи скучающим африканским диктаторам.

Когда вам не везет, рабочий день начинается в кабинете краснокожего шефа, который оглушительным меццо-сопрано будет рассказывать вам на протяжении двух часов историю патологий ваших предков, затем вас понизят в зарплате; не дав дообедать, переведут на должность учетчика утрусок в Верхнетунгусский филиал, а к вечеру уволят без выходного пособия, которое, без сомнения, сожрет любимый хомяк главного бухгалтера.

Когда вам начинает не везти, в доме отключат свет за минуту до вашего прихода, и, воспользовавшись ожесточенностью файервола, новейший энергонезависимый вирус, распространяемый через *mp3*-файлы, неторопливо пожрет кластер за кластером ваш любимый (и единственный) винчестер.

Можно сотрясать кулаками в бессильной ярости и проклинать судьбу, но это не возымеет ни малейшего эффекта. Просто в глобальной рулетке несчастливый шарик угодил именно в вашу лунку...

Пережив за последние сутки все вышеизложенное (ну или почти все, если быть честным), я шел в несколько подавленном настроении по улице, когда вдруг...

— Эй! — окликнули из дверей. — Третьим будешь?

Я повернулся на зов. Посреди обшарпанной стены давно не ремонтировавшегося дома была приоткрыта железная дверь, из которой выглядывал лучезарно улыбающийся молодец с тонкими усиками и острой бородкой. Распечатанная на принтере вывеска гласила: «ООО D20 Экзотические Туры». Не то чтобы мой организм требовал немедленного вливания стимулирующей жидкости, спешить было решительно некуда, но предложение было произнесено, притом впервые за этот серый день, приветливым голосом. Я неопределенно хмыкнул и вошел.

— Данила Петров, эээ, дежурный менеджер — молодец протянул холеную белую руку.

Изнутри контора полностью соответствовала имиджу дешевой фирмы. Наскоро покрашенные стены сохраняли все следы тектонических волнений, бушевавших под Москвой на протяжении последних геологических эпох, от фанерной мебели остро пахло клеем, а на мониторах стояли дежурные кактусы с пожелтевшими иголками. По стенам кто-то криво развесил аляповатые плакаты с переполненными пляжами в Анталии и улыбающимися во весь беззубый рот ланкийскими туземцами. Я скосил глаза налево, где за столом с табличкой «касса» сидела невзрачная толстая девица с хаотической прической. Смотреть в конторе было решительно не на что.

Менеджер Данила Петров ловко обогнул меня, плюхнулся в скрипучее кресло и выжидательно посмотрел в мою сторону. Либо он принимал меня за идиота, либо... Я мысленно щелкнул пальцами, и все сразу встало на свои места.

На месте Д. Петрова красовался Дон Педро, с которым мы вместе истоптали весь Энрот, Эратию и третий континент, названия которого так и не запомнили из-за того, что игра оказалась слишком короткой. «Старею, подумал я, — надо бы узнавать давних друзей с первого взгляда, в какой бы реальности ни встретились». Впрочем, Педро, кажется, испытывал похожие чувства.

— Святая Брунхильда!!! — то ли воскликнул, то ли всхлипнул он, пытаясь заключить меня в объятия. Куда там! В сдвинувшемся мире я вернул себе настоящие файтерские габариты, и теперь возвышался посреди конторы, как секвойя в тундре.

— Нет, какое невероятное везение, амиго! — продолжал верещать Дон.

Я слегка нахмурился: разговор о везении в день тотальных неудач отдает легким запахом подвоха. Очень крупного подвоха...

— Разве мы могли надеяться на такое счастье, когда на последние гноминги открыли эту дыру?! Нет, это судьба, амиго, это судьба! Из всех реальностей встретиться в самой захолустной, да еще в тот самый момент, когда жизнь и смерть дрожат в неверном равновесии на чашах вселенских весов...

Вообще-то эта «захолустная реальность» была моей родиной, но спорить было бессмысленно: Педро понесло. Обычно от этого помогал только солидный файербол в район головного мозга или столкновение с краем локации. Увы, ни того ни другого вокруг не предвиделось, поэтому я хлопнул его по плечу латной варежкой. С легким тремором рейнджер на секунду умолк.

Как там у нас должны разговаривать файтеры? Я поставил мир на паузу и покопался в закромах памяти. Кажется, то, что нужно...

— Так. Ты мне это... Типа скажи конкретно. Че тут творится? — каждое слово казалось плодом неимоверной работы извилины и срывалось с языка, как гиря. Вы никогда не поднимали гири языком?

— Айн момент, мой генерал! — Педро, извиваясь, как девочка на



шаре, выхватил откуда-то из-под стола лист плотного ватмана и широким жестом размотал его на месте бывшего компьютера. Перед моими глазами предстала карта, подобная тем, которые рисуют в обостренном припадке вдохновения графоманы-авторы многотомных сериалов фэнтези с обязательным продолжением. «Эх, — проскользнула мысль, — вот вернуться бы и написать программу, чтобы клепать бы от рандома такие шедевры, — кусок хлеба был бы обеспечен до конца жизни. Может быть, даже с икрой».

Мой застывший взгляд Дон Педро принял за глубокие размышления. Я же, как и положено любому файтеру, смотрел на карту с таким же недоверием, как к счету в ресторане. Несколько десятков кривых линий делили лист на закрашенные в разные цвета зоны; встречались, расходились и пересекались цепочки треугольников, по-видимому символизировавших горы. То там, то тут проскальзывали пояснительные надписи, но все какие-то безрадостные: Ущелье Рока, Горы Отчаяния, Болота Проклятых и Полынное Урочище. Судя по тому, как хитро сплетались в лабиринт эти локации, моему приятелю подкинули очень заковыристый квест.

— Так. Ну и.

— Вот тут, амиго... — палец Педро поблуждал какое-то время по нагромождениям нарисованных гор и чащоб, пока не уткнулся в бурое пятно между двумя лазурно-голубыми озерами. — Тут живет Дракон...

— Дракоооон...

Файтерские глаза налились кровью, и распираемые изнутри мышцами доспехи затрещали. Последняя извилина махнула на прощание мышиным хвостиком и растворилась; полное вживание в роль было завершено.

*

А в это же самое время компьютерный пират и музыкальный флибустьер Василий Пунтус, сгибаясь под тяжестью сумок с левым товаром, медленно и печально шел к дому. У Пунтуса сегодня тоже был недобрый день: с самого утра к его лотку у захолустной станции метро потянулись возвращать нечитаемые диски детишки с наглыми мордами, за которыми так и читалось мерное стрекотание CD-Writer'a. Потом пришли переодетые в беженцев из Эритреи оперативники и, купив контрольный диск с третьим DOS'ом, учинили зверский акт, описали и изъяли все, что было в пределах доступности, затем вручили Пунтусу повестку на каторгу в следующий четверг. Наконец, как только несчастный торговец слегка опомнился после налета и разложился резервным товаром, к нему подрулила налоговая инспекция и потребовала вернуть до утра дань за двенадцать лет. В общем, Василий был расстроен.

Он вошел в свою пустынную холостяцкую квартиру и включил свет. В желтых отблесках лампочки Ильича матово светились слои свисавшей с потолка паутины. Василий достал из холодильника последнюю банку детского питания, сел за покосившийся стол и стал думать тяжкую думу. Положение пирата было хуже некуда: если до следующей недели он мог найти прибежище в далеких странах, теплых и не очень, и тем самым избегнуть малопривлекательного путешествия в столыпинском вагоне, то от утреннего визита мытарей не могло спасти уже ничего. «Скорее всего, — честно признался себе Пунтус, — мой дом уже оцеплен рядом танков и окружен тройным кольцом окопов с противоминными блиндажами. Налоговая служба никогда не выпускала свою жертву из стальной хватки. Значит, придется платить, но где же взять деньги?»

Василий вывернул свой кошелек. Хватало только-только на билет на Канары в одну сторону, но такие крохи не спасут его от расправы. Пират достал припасенный ломик и стал отдирать паркет с пола в надежде найти какую-нибудь из старых заначек, но все было тщетно. Подпольные деньги ушли еще три месяца назад на подкуп пожарной инспекции, которая закрыла Пунтусово логово из-за отсутствия огнетушителя и багра с топором. Василий обшарил взглядом стены квартиры в надежде найти что-то, что можно продать, но ни мебели, ни антиквариата, ни даже моющихся обоев у него никогда не было. Дело пахло керосином.

Пунтус подошел к своему верному компьютеру и щелкнул рубильником. Голубой экран радостно замигал, узнав хозяина, а старенький винчестер утробно заурчал в знак приветствия. Василий провел руками по клавиатуре, вызывая соединение с провайдером. По медной проволоке побежали биты и антибиты; коннект состоялся.

Первое, что увидел пират в своем почтовом ящике, было письмо, подписанное каким-то Тютькиным. Василий стер бы его, как он обычно поступал со всем спамом, но заголовок, гласивший: «Стань миллионером за сутки!!!», пришелся обреченному пирату как нельзя кстати. Не то чтобы он хотел стать миллионером, но чем черт не шутит: может быть, именно так он сможет найти денег для предстоящей расплаты? Нервным ударом по Enter Василий Пунтус раскрыл письмо. Внутри оказалась всего лишь реклама новой кликальной системы, но в его глазах уже разгорелся огонь подступающего безумия. Как одержимый, пират накинулся на несчастные баннеры, лупя по ним обоими кнопками мыши и даже помогая себе лежащей под столом педалью газа. Экран дымился, страницы открывались и закрывались, и где-то далеко-далеко, вне этой Вселенной, Василию грезился звон центов, падающих в виртуальную копилку. Его, Пунтусову копилку!

Прошел час. Руки пирата затекли и приобрели болезненный багровый оттенок. Мышка жалобно скрипела и пыталась скрыться с глаз хозяина. Василий поднял воспаленный взгляд на счетчик: адским трудом ему удалось заработать себе полтора доллара. Это был полный провал, долговая яма, мучительный конец молодой жизни. Слабым проблеском мысли сверкнуло воспоминание об утренних пионерах; ах, если бы вместо того, чтобы покорно обменивать диски, он безжалостно, как и подобает настоящему пирату, грабил бы этих отвратительных созданий! Но время





было упущено. Пунтус посмотрел за окно: было темно. Грабить на улицах было уже некого, потому что там остались одни грабители.

Машинально рука пирата протянулась к своей сумке и выудила наружу один диск наугад. Вторая рука также машинально вставила его в компьютер и запустила инсталляцию. На экране промелькнули какие-то жуткие морды, еще раз напомнившие Василию о предстоящей утром встрече, затем через весь монитор слева направо пролетела тощая рептилия с кожистыми крылышками, а вслед за ней, истошно махая гипертрофированным клэймором, проскакал дюжий мужик с бритой головой. Откуда-то из глубины сцены выплыли огненные русифицированные буквы «Сокровисча Дрокона». Потом все потемнело, и гнусавый голос за кадром начал нудно перечислять злодеяния виртуального монстра, а также цену за его голову. Василий сидел, не шелохнувшись. Когда заставка прошла и сменилась картой, нудный голос продолжал что-то вещать о неисчислимых опасностях, но пират его не слушал. Негнущимся пальцем он давил на Print Screen.

*

Вы будете смеяться, но в то же самое время в турбулентных потоках Множественной Вселенной, аккурат между нежно-лиловым протуберанцем Последнего Залипа и россыпью гнездовищ згоггов, куда-то двигалась по своим делам некая Неорганическая Сущность. Мотивации и потребности этих субъектов остаются загадкой на всем протяжении человеческой истории; не один и не два философа скатывались в бездну белой горячки, пытаясь постигнуть их глубинные тайны и тайные глубины. Говорят, именно они заставили отречься от дома и близких людей Карлоса Кастанеду и Льва Толстого. Однако все это не более чем слухи, ничем не подтверждаемые. Истинные же побуждения и желания Неорганических Сущностей всегда останутся для нас загадкой, и пути их медленного следования по искрящимся лабиринтам многомерного астрала никогда не откроются для людей. Нам же остается чувствовать нашими шестыми, седьмыми и восьмыми чувствами их отдаленное присутствие в смежных пластах реальности.

Таким образом, мы не можем с уверенностью сказать, применимо ли к Неорганическим Сущностям такое понятие, как «невезение», и если да, то как определить, настигло ли оно ту или иную особь. Для целостности повествования предположим, что вторгшееся в нашу историю существо тоже страдало. Иначе чем объяснить то, что оно не продолжило свое величавое движение в сторону Провала в Вечную Ре-минор, а притормозило и сфокусировало свой неорганический взгляд на крохотной трещинке в победитовой поверхности астральной трассы, каковой, если вы не знаете, и кажется наш мир для обитателей высших сфер бытия.

Над трещинкой клубился разноцветный дымок. На самом деле так формируется создаваемая запряженными в сети людьми виртуальная оболочка мира, которая со временем разрастется, поглотит своих создателей и станет прекрасной Плачущей Гроздью Багреца или Воронкой В Сладость Порфира в материи Множественной Вселенной, но об этом не догадываются ни люди, ни Неорганические Сущности. Поэтому наш НеСущ исполнился подлинным чувством удивления от созерцания блестящих клубов над трещинкой и, более того, обратил к нему один из своих неорганических манипуляторов (наверное, так же живо бы среагировал Василий Пунтус на обнаруженный под ногами туго набитый кошелек). Манипулятор изогнулся, подстроился под габариты артефактного образования и проник вовнутрь. Там было мокро и скользко, но Неорганическим такие понятия ничего не говорят. Не почувствовав ничего враждебного, НеСущ припал к дымку тем органом, который с небольшой натяжкой можно было бы назвать глазом... и в этот же момент данный орган испытал явно враждебное термическое воздействие.

Знаете, даже у самых что ни на есть Неорганических Сущностей бывают темпераменты; наше явно страдало его избытком. Забыв об Изумрудном Зове центра Метагалактики и Тараготийских Оскилах, где его поджидали товарищи для совместного поглощения амброзии чистого разума, НеСущ ринулся в субмирок человеческой виртуальности.

*

В отличие от остальных героев нашего рассказа, Дракон был полностью счастлив и доволен жизнью, как могут быть счастливы и довольны только дети и идиоты. Он лежал в своем владении, наслаждаясь аритмичным пением и плясками своих подданных. Вокруг, насколько хватало взора, простиралось болото, отсвечивавшее всеми возможными и невозможными оттенками бурого цвета. На мучимых артритом деревьях болтались клочья мха, словно гобелены на стенах королевского замка. Сам Дракон был очень скромен, и никогда не позволял никому нарекать свою персону высокими титулами; он предпочитал, чтобы его звали просто и незамысловато: Создатель.

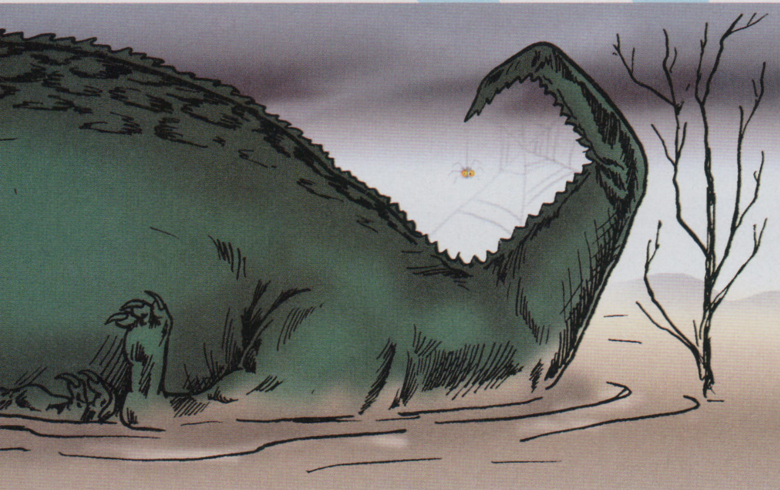
Не подумайте ничего дурного, Дракон действительно был создателем этого великого болота. Когда-то, много-много лет назад, на его месте находился чистый канал с проточной водой, который соединял два озера. Набредя на него в своих странствиях, Дракон восхитился вкусом и чистотой струй потока и погрузил в них свою тушу. Туша запрудила проток, и канал перестал выполнять свою



«Дракон был полностью счастлив и доволен жизнью, как могут быть счастливы и довольны только дети и идиоты. Он лежал в своем владении, наслаждаясь аритмичным пением и плясками своих подданных»



изначальную функцию; вокруг Дракона с обеих сторон стали собираться тина и ил, и скоро вся местность стала теплым и приятным на ощупь болотом. Поначалу экологически мыслящие существа из бывших обитателей канала пытались протестовать против кардинальной перестройки экосистемы, но Дракон благодушно отобедал несколькими особо рьяными бунтовщиками, и остальные предпочли ускоренную ассимиляцию. Скоро болото населяли исключительно верноподданные Дракону пиявки, жабы и прочие выползни. Более того, он даже женился на одной из местных лягушек, дабы продемонстрировать свою демократичность; на самом деле перед свадьбой он ожидал, что лягушка вскоре превратится в принцессу, но она так и осталась земноводной и квакающей невпопад. Пару раз Дракон закатывал при стечении народа очи, объявлял о своем скором отбытии и предлагал собравшимся создать себе конституцию, но все знали, что его туша настолько крепко застряла в болоте, что никакие крылья не в силах поднять ее (к тому же наш Дракон вовсе не был крылатым), поэтому законотворчество сводилось к очередным дифирамбам в сторону Создателя.



Нельзя сказать, что Дракон был глуп: скорее, он был патологически однозадачен. Например, будучи огромным любителем иностранных языков, он проводил все свое время в их постижении. Однако более одного языка одновременно в его голове уместиться не могло, и, чтобы не доводить своего благодетеля до комплекса неполноценности, болотники под страхом смертной казни запретили разговаривать в своих пределах на языке, отличном от текущего драконского.

Или вот, например, сокровища. Всем известно, что драконы хранят кучи золота, серебра, платины, драгоценных камней, а также солидные портфели крепких акций и государственных облигаций. Однако все это добро не выдается драконам при рождении, а наживается долгим и тяжким трудом. Наш же Дракон то ли трудился как-то не так, то ли не там, где надо, но, в общем, сокровищем не располагал. Опять-таки, предвосхищая возникновение у Создателя грустных мыслей, его верные слуги поносили всякую мысль о богатстве и достатке своими квакающими голосами, но негромко, чтобы снаружи болота ничего не слышали. Служба же внешней пропаганды, напротив, распускала по всем мирам слухи о неисчислимых капиталах, попираемых драконьим брюхом.

Слухи ширились, множились, доходили до ушей DM'ов и разработчиков компьютерных игр, в результате чего все больше и больше квестов вели своих героев по направлению к болоту...

*

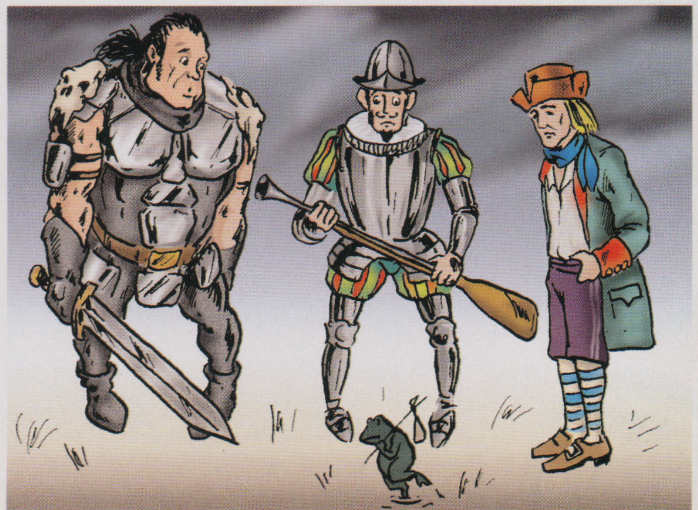
Ткань бытия порвалась с противным треском; заныл обломок зуба, а латный сапог натер левую пятку. Мы приземлились на хлюпающем под ногами островке неподалеке от центра болота. Дон Педро громогласно протрубил в губную гармошку, вызывая Дракона на честный бой до смерти, после чего тактически верно отступил за мою спину. Я вытащил из ножен зазубренный двуручный тесак и на полусогнутых ногах медленно направился вперед и немного вправо, где запах невыносимой вони явно указывал на драконье логовище. Под ногами со смачным звуком давились какие-то твари. Из-под бурой воды в сотне метров от нашей партии показалась огромная бесформенная голова...

Но тут же с грохотом шаровой молнии, попавшей в фабрику по производству барабанов, небо по другую сторону от осторожно выглядывающей драконьей головы лопнуло, и на боле боя вывалился пират Василий Пунтус. Как и любой временный обитатель Реала, попавший в виртуальные миры, Василий немедленно преобразовался согласно своему внутреннему облику. Заношенный спортивный костюм сменил бархатный камзол, протертый в семи местах, а вместо с мясом оторванной от компьютера мышки в его волосатой ладони зловеще заблестел длинный палаш. С утробным ревом «бабло!!!» пират кинулся в атаку; отстав всего на долю секунды, наша партия повторила рывок корсара. Несчастный Дракон заметался, подняв нешуточное волнение среди болотной жижи. Он даже попытался по-страусиному зарыть голову в тину, но тут, как назло, откуда-то из-за облаков вниз спустилось толстенное розовое щупальце, шарящим движением проскользнуло по болоту и вдруг нырнуло и выхватило за хвост из грязи всю рептилию. Такого стыда Дракон вынести не смог и немедленно выпустил куда-то по направлению небес длинную чадящую струю огня. Сверху ответили оглушительным ревом, щупальце разжало хватку и выронило Дракона. Он упал в болото неловко, как таракан на спинку, и отчаянно засучил тоненькими лапками; перевернуться времени уже не было: воплощением небесного гнева на него неслось что-то, похожее на гибрид валькирии, осьминога и метеорита.



Удар страшной силы потряс виртуальность. Под напором высших сил болотистая запруда не выдержала и прорвалась; чистая вода устремилась в восстановленный канал, унося прочь барахтающуюся тушу Дракона и застрявшую в ней Неорганическую Сущность. Я покрепче сжал в руке тесак и направился в сторону пирата Пунтуса делить несуществующие драконьи сокровища. Долгая полоса невезения только начиналась... MG

«Дон Педро громогласно протрубил в губную гармошку, вызывая Дракона на честный бой до смерти, после чего тактически верно отступил за мою спину. Я вытащил из ножен зазубренный двуручный тесак и на полусогнутых ногах медленно направился вперед и немного вправо...»



Готовые решения для образования на базе компьютеров TEEN

Класс информатики

Полностью укомплектованный и готовый к работе компьютерный класс, построенный на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN. Класс комплектуется необходимым (определяется заказчиком) количеством компьютеров, периферийными устройствами, сетевым оборудованием и программным обеспечением. Поставка оборудования, его монтаж, подключение и тестирование включены в стоимость класса. Мы рекомендуем вам приобрести также небольшой сервер для создания в классе компьютерной локальной сети с архитектурой клиент/сервер.

Творческая студия

Типовое решение на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, которое содержит расширенный комплект периферийных устройств и программного обеспечения. Данное решение обладает значительно большей функциональностью по сравнению с базовым комплектом. Вы сможете выполнять такие творческие задачи, как выпуск школьной стенгазеты, издание своих школьных журналов, освоите процесс компьютерного рисования и обработки изображения, научитесь работать со звуком, сможете делать свои собственные презентации и слайд–шоу, которые при желании озвучите своими собственными звуковыми образами. Возможности здесь ограничиваются только вашей собственной фантазией.

Естественно–научная лаборатория

Типовое решение, состоящее из базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, конструктора LEGO Dacta и необходимого программного обеспечения. Применение этого решения в школьном образовательном процессе позволит вам в простой, наглядной и увлекательной форме проводить обучение основным навыкам объектного программирования с немедленной, наглядной демонстрацией на программируемых объектах результатов работы. Из известных дополнительных устройств в комплект может быть включен микроскоп INTEL.

INTERNET для геймера

Здравствуйте, дорогие читатели! Уже сегодня в Internet'е есть много полезного для геймера — сайты разнообразных игр, демки всякие, патчи, форумы, чаты и прочий хлам. А в будущем, как вы догадываетесь, Internet перерастет из Глобальной сети в очень глобальную и станет с легкостью заправлять всей вселенной. Люди будут полностью зомбированы, и подчинены Всемирному Разуму. Они утратят способность мыслить, так как в этом полностью отпадет необходимость. Объем мозга не превысит объема грецкого ореха, и тот начнет отвечать только за безусловные инстинкты. Не только бытовая техника, а вообще все вещи будут подключены к Сети и ею же будут управляться и контролироваться. Как вы, наверное, заметили, некоторые признаки будущего можно увидеть уже сегодня на примере отдельных личностей, подключенных к Всемирному Разуму. Но обязательно найдется кучка клевых парней, которые ни за что не утратят способность думать самостоятельно. Они будут сидеть в подвале и рубиться в игрушки, в то время как зомбированные агенты Всемирного Разума побегут за ними с оружием будущего. Но клевые парни зашифруются на одном из бывших секретных предприятий, система безопасности которого настолько сложна, совершенна и в то же время нелогична, что прямолинейный Всемирный Разум разгадать ее ни за что не сможет. Эти ребята — вы, читатели нашего журнала в целом и раздела «Internet для игрока» в частности. Текст этой рубрики обработан специальным секретным составом, который активно препятствует уменьшению объема мозга, сокращению кругозора и не вызывает привыкания к сегодняшнему Internet'у. Поэтому скорее читайте его и смело смотрите в будущее — бояться вам нечего.

Наши ссылки:

www.hlcenter.com/
www.halflife.de/
www.half-life.ru/
half-life.3dgamer.ru/
www.halflife.net/
www.planethalflife.com/
www.interplay.com/ja2ub/
www.ja-galaxy-forum.com/
www.strategyplanet.com/jaggedalliance/
tdoq2hq.virtualave.net/guns/
www.kolumbus.fi/janne.pirkola/jagged/textversio.htm
www.topware.com/
www.jaggedalliance2.de/index3.php





Отряд особого назначения на линии огня

Салават Абдулаев

Пролетела весна, настало лето, спасибо... гм. Нет, не так. Весна была тягостной, потому что все отечественные геймеры никак не могли намотать на ус, что Jagged Alliance 2: Unfinished Business, давно вышедший за рубежом, появится на прилавках российских магазинов никак не раньше лета. Но вот лето ударило солнцем, проливными дождями, двадцатиградусной температурой, тополиным пухом и... и Jagged Alliance 2: Unfinished Business'ом.

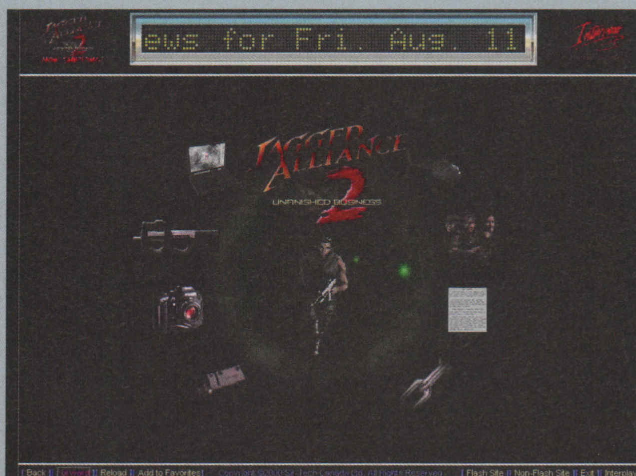
Можно открывать шампанское, пить боржом для успокоения почечных канальцев и внимать нашим мудрым рекомендациям по поводу того, куда пойти, куда податься, дабы не остаться без актуальной информации по миру JA. Встречайте.

www.interplay.com/ja2ub/
Официальный сайт игры. Центросплетение всех дорожек, ведущих на территорию мира JA. Тут есть пускай и не все, но очень и очень многое. Начать стоит, пожалуй, с раздела, в котором описываются все игровые фичи. Помимо этого здесь есть неплохая фанатская подборка приколов, которую Interplay решила выложить на сайт для ознакомления общественности со всеми тонкостями. Причем описаны нюансы не только первых двух частей игры, но и недавно вышедшего Jagged Alliance 2: Unfinished Business. Поскольку в нашей стране игра только-только появилась, фанаты могут взять на заметку этот линк и заглядывать на него почаще. В разделе Story Line доходчиво и в то же время во всех подробностях рассказывается предыстория. Значительно более подробно, чем в самой игре. Если быть точным, то тут выложена точная копия описания из мануала, прилагающегося к коробочной версии игры, но ведь большинство отечественных геймеров покупали jewel-box. Не забудьте заглянуть в раздел Characters, где изложена вся подноготная на ваших подопечных. Не те жалкие две-три строчки, что есть в «жизнеописании» при найме, а настоящие добротные досье. Фотографии, разумеется, прилагаются. В разделе, посвященном скриншотам, можно полюбоваться наиболее красивыми моментами из игры. Откровенную ерунду вы здесь не найдете. Только самые экзотические и уникальные фотокадры. Ну а уж пройти мимо растущего день ото дня раздела FAQ не сможет ни один поклонник игры. Кажется, тут разобраны практически все возможные вопросы, какие только можно задать по игре. Трудности с установкой? С геймплеем? С наймом подопытных бойцов? Во всех этих случаях вам сюда. Разжуют и в рот положат. Ну а в подраздел сайта, посвященного линкам, стоит заглянуть тем, кто не читает наш журнал. Впрочем, они об этом не узнают. Обидно, и для кого только интерплеевцы старались.

www.ja-galaxy-forum.com

The Bear's Pit интересен тем, что содержит детальную инструкцию по пользованию редактором карт. Товарищи картостроевцы, вам сюда.

www.interplay.com/ja2ub/



Именно здесь сходятся все дорожки, ведущие к разработчикам JA. Не проходите мимо, огромный раздел Download заставит вас обзавестись новым винчестером.

www.ja-galaxy-forum.com
Фанатский сайт The Bear's Pit старается ни в чем не отставать от официального ресурса. И не только старается, но и не отстает. По обоюдному соглашению с разработчиками, на данной ссылке дублируются новости по игре. Количество же разделов, представленных на сайте, даже больше, чем на www.interplay.com/ja2ub/. Подробные жизнеописания бойцов, предыстория игры... Отдельного внимания достойны градоописания, представленные на сайте. Желаете узнать, чем был Арулько до того, как туда вторглись террористы? Тогда вам прямиком на Bear's Pit. А вот что есть на этой ссылке и отсутствует на официальной, так это раздел, целиком и полностью посвященный редактору карт. Описания работы с редактором не то чтобы очень детальные, они годятся, пожалуй, только для

www.strategyplanet.com/jaggedalliance/

tdoq2hq.virtualave.net/guns/

Виртуальное оружие. Разобраны абсолютно все стволы, имеющие место быть в игре. Все характеристики. Сюда можно смело забегать даже тем, кто не особо-то интересуется вселенной JA. Просто разобраться с «пушками».

игроков, уже умеющих оперировать с утилитой, но все же найти ответы на некоторые сложные вопросы здесь можно. А вот начинающим лучше не соваться — уроков мастерства здесь, увы, нет.

www.strategyplanet.com/jaggedalliance/
Очень интересный сайт. Прежде всего тем, что здесь самые оперативные новости. Именно так, появляются даже раньше, чем на официальной ссылке. Откуда они их только берут-то! Присутствует мощный форум, на котором обсуждаются самые злободневные внутри- и околоигровые вопросы. Фанаты тусуются здесь, так сказал фараон! Но форум — это еще не самое сладкое, что есть на strategyplanet.com. Для настоящих ценителей JA предусмотрен чат. Скажем сразу, народу на нем бывает немного — один-три человека «пасутся» постоянно. Так что если ответ требуется немедленно, то заходите: помощь будет оказана. На сладкое припасена неплохая подборка интервью, взятых у разработчиков. Ну и, наконец, в полном объеме присутствует атрибутика любого нормального фанатского сайта. Все три части игры, включая два аддона к третьей, представлены в разделе «Скачки». Карты, сценарии, утилиты... Сотни мегабайт наиполезнейшего сетевого хаба.

tdoq2hq.virtualave.net/guns/
Забавно-познавательный ресурс для специалистов и любителей настоящего оружия. Как известно, в JA представлен чуть ли не весь спектр наработок в области ручного вооружения. Ну а все, что присутствует в игре, есть и на этом сайте. Пулеметы и автоматы, дробовики и ружья, нарезное и гладкоствольное оружие. Гранаты и мины. Даже неплохой подбор рокетлаунчеров имеется. Каждая моделька расписана по всем характеристикам. Вес, размеры, дальность прицельной и максимальной стрельбы, патроны. Плюс присутствуют исключительно игровые параметры, такие, как наносимое повреждение и количество очков, расходуемых на один выстрел.

www.kolumbus.fi/janne.pirkola/jagged/textversio.htm
Еще один очень мощный ресурс, полностью посвященный серии JA. Этот, пожалуй, даст фору и официальному линку. Постоянно обновляемый раздел новостей, которые реально отображают положение дел на игровом JA-фронте. Помимо разделов, которые есть на других описанных сайтах (см. выше на kolumbus.fi), здесь имеется отличная «глава», в которой рассмотрены проблемы тактики и маневра на игровом поле. Не стоит подставлять своих бойцов под выстрелы вражеских агентов. Ну это и так всем понятно, что не стоит. А вот как именно... Об этом-то и рассказано в разделе Tactics. Заходите, прибавка в графе «Опыт» гарантирована. В «Жаргоне» рассмотрены все фанатские «словечки». Читаете и уже не чувствуете себя на форумах и в чатах «зеленым новобранцем». Все сразу станет предельно понятно. Ведь это как в любой науке. Главное — выучить терминологию, а дальше будет не сложно найти общий язык с кем угодно. Стоит ли говорить, что, не отходя, что называется,

«Полуживые-полураспавшиеся»

Вышел Half-Life: Blue Shift. Очередной add-on, в котором вы из шкуры товарища Фримена (оригинальная игра) и десантника (Opposing Force) переселяетесь в элегантный пиджак секьюрити. Тех же щей да погуще влей. Но нам что, игра-то удалась на славу. Старая добрая «Халфа» снова с нами. Так давайте же отметим столь радостное событие добротной бутылкой ссылок на ресурсы Сети, посвященные столь замечательной игре, не закатывающейся с игрового небосклона уже который год.

www.hlcenter.com

Один из самых крупных сайтов, целиком и полностью посвященных игре Half-Life. Можно пытаться найти лучше, но нельзя найти больше…

Пожалуй, один из самых мощных ресурсов, посвященный целиком и полностью «Халфе». Центр внимания всех «полураспавшихся» геймеров со всего мира. Заходим на первую страничку и попадаем в раздел новостей, ежедневное обновление которых делает данный ресурс наиболее заманчивым для помещения в раздел «Домашняя страничка» в вашем Internet-браузере. Причем новости, появляющиеся на данном сайте, посвящены не только самой игре, но и некоторым наиболее популярным модификациям. Так что и фанаты Counter-Strike'a найдут здесь немало полезной информации для себя. Большой раздел на сайте отведен под самые разнообразные фичи из оригинальной игры. Большой раздел сайта посвящен игровым фичам. Все секреты HL нашли свое отображение на данной страничке. Нычки, секретные ходы с уровня на уровень, потаенные места, где лежит оружие и броня. Даже приколы разработчиков... Читайте и осваивайте сами. Оно того стоит. Те, у кого игра и модификации отказываются работать, как положено, вынуждены скачивать патчи. Так зачем пользоваться слабыми каналами фанатских сайтов, если все можно скачать с HLcenter, причем

КОМПЬЮТЕРЫ FORMOZA — ЭТО СЕРЬЕЗНО!

Компьютер Formoza на базе процессора Intel® Pentium® 4 – центр Вашей цифровой вселенной!



ФОРМОЗА — АВИАМОТОРНАЯ
Ст. м. «Авиамоторная»,
ул. Авиамоторная, 57
(095) 234-2164 (5 линий)

ФОРМОЗА — ДМИТРОВСКАЯ
Ст. м. «Дмитровская»,
ул. Руставели, д. 1/2
(095) 210-4400 (10 линий),
210-9720 (5 линий)

ФОРМОЗА — БЕЛЯЕВО
Ст. м. «Беляево»,
ул. Профсоюзная, д. 98, к.1
(095) 330-1301, 330-1312, 330-1322,
330-2434, 330-2767

ФОРМОЗА — ОРЕХОВО
Ст. м. «Домодедовская»,
ул. Генерала Белова, д. 4
(095) 390-0190, 390-4987,

ФОРМОЗА — КИТАЙ-ГОРОД
Ст. м. «Китай-город»,
Б. Трехсвятительский пер., д. 2
(095) 926-2452, 728-4004

FORMOZA®
www.formoza.ru

Компьютеры производства компании «ФОРМОЗА-АЛЬТАИР» имеют сертификаты соответствия Госстандарта России и гигиенические заключения Госсанэпиднадзора. Система качества производства сертифицирована на соответствие требованиям стандартов ИСО 9001 и ИСО 9002.

ТЕПЕРЬ ВЫ МОЖЕТЕ СТАТЬ ОБЛАДАТЕЛЕМ НОВОГО КОМПЬЮТЕРА FORMOZA!

СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ!

Каждого покупателя **компьютера FORMOZA** на базе процессора Intel® Pentium® 4 предъявившего этот купон в магазине «Формоза» по адресу **ул. Авиамоторная, 57** ждет

ПОДАРОК





от кассы, можно разжиться картами, сценариями, редакторами и иже с ними. Жаль только раздела, посвященного редактированию, не предусмотрено, но не беда. Почему? Читайте выше.

http://www.topware.com/
Маленький элегантный сайт, на котором собирается и суммируется информация по всем JA-ресурсам зарубежной части Internet. Причем все ресурсы раскидываются по рейтингу, положение в котором определяется не числом заходов на ссылку с top'a, а общим числом посещений. Объективность налицо! Возможно, прежде чем начать свое путешествие в поисках наиболее устраивающего вас сайта, стоит заглянуть сюда? Поверьте, время поиска существенно сократится.

www.jaggedalliance2.de/index3.php
Если некоторые из вышеперечисленных сайтов вполне тянули на рейтинг «круто», то данная ссылка вполне дотягивает до «суперкруто». А как еще описать ресурс, на котором есть практически все по любимой игре, что только можно себе представить. Что-что вы говорите? Редакторов не хватает. Как это, вы просто плохо смотрели. Вооон они, во втором ряду категорий. И даже уроки редактирования имеются, так что новичкам, обломавшимся «У медведя»,— прямиком сюда, осваивать азы картостроения. Желающие пополнить коллекцию карт и сценариев тоже направляются на этот сайт, но только в раздел download. Все терпящие бедствие на корабле под названием «установка» стремительно нацепляют на себя спасательный круг «главы» FAQ, после чего радостно покачиваются на поверхности. Настоящий поклонник он такой, он никогда не тонет... Поклонники жизне- и градоописаний найдут здесь столь любимые ими тексты. Никто не забыт, ничто не забыто.

Ну вот и подошел к концу наш обзор JA-ссылочек. Надеемся, что нам удалось охватить весь спектр интересов игровых масс. Скачка, картостроение, вопросы и ответы. Чем бы вы ни интересовались, поищите в предложенных выше линках и вы обязательно отыщете линк по вкусу. Удачи вам. Ну а мы в следующем номере порадуем вас еще какой-нибудь интересной подборкой. MG

www.interplay.com/ja2ub/

www.kolumbus.fi/janne.pirkola/jagged/textversio.htm

www.jaggedalliance2.de/index3.php

на приличной скорости. Не упустите такой возможности.

Понятно, что многие поклонники «Халфы» не ограничиваются игрой в одиночном режиме. И хотя популярность C-S как дефматч-модификации значительно превосходит распространенность оригинального HL-дефматча, тем не менее фанатов и у этого варианта геймплея хватает. Ну а поскольку число встроенных в игру DM-карт невелико, то отчего бы не скачать наиболее качественные фанатские поделки. Именно качественные, потому как все карты, помещенные на ресурсе, проходят жесткую систему отбора, в результате чего вашему вниманию представляются только самые лучшие из самопальных творений.

Пополнив свою коллекцию карт, не лишним будет обновить гардероб товарища Фримена. Для этого на сайте предусмотрен раздел моделей и скинов. Весят они совсем ничего, а удовольствия доставляют массу. Согласитесь, приятней щеголять перед другом в новом комбезе, чем в стандартном рыжем энергокостюме. Вам и карты в руки.

Если вы еще не окончательно разобрались в мире игры, то специально для таких по ссылке находится объемный ликбез, в котором детально рассмотрено все игровое оружие и броня. Отдельное внимание уделено классификации монстров и способам борьбы с каждым из видов. Это уже больше не на ликбез, а на тактическое руководство похоже. Ну а поскольку монстряки практически одинаковы во всех add-on'ах, то ознакомиться с материалом не помешает никогда.

Если у вас в процессе игры возникли какие-либо трудности, то не лишним будет воспользоваться консольными командами. Режимом бога, прохождения сквозь стены, бесконечным боезапасом... Как все это активировать, читайте в соответствующем разделе сайта. Ну и там же примостился объемный FAQ по игре. Фанатам пообщаться данный линк предлагает большой форум и довольно оживленный чат, где в оперативной форме такие же, как вы, поклонники игры ответят на все возникшие у вас вопросы.

На сладкое создатели HLcenter приготовили для вас отличную подборку скриншотов, на которых отображены прикольные или уникальные моменты из игры. Вы когда-нибудь видели, как на одного охранника присосались сразу два хед-краба? А ведь и такое бывает...

www.halflife.de



@ *На плацу — Urban Mercenary*

Деньги из-под «ствола»

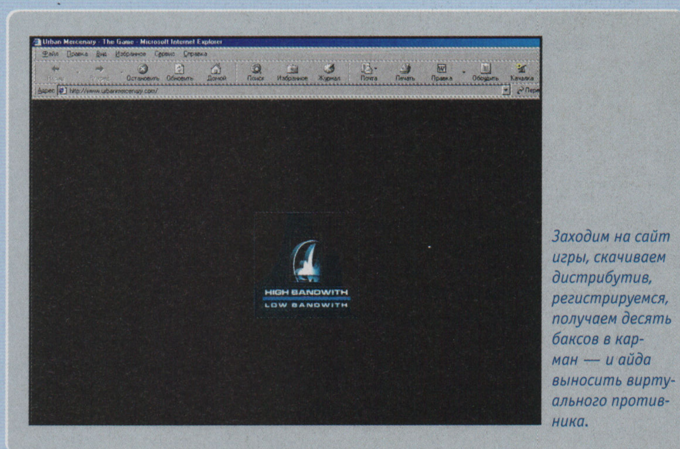
Салават Абдулаев

За последние несколько лет в игровой индустрии начала наблюдаться тенденция к переходу в онлайн. Все больше и больше выходит и анонсируется игр, приобретая которые вы вынуждены раскошеливаться на энную сумму каждый месяц за одно лишь право поиграть на сервере. Разработчики, что называется, «секут фишку».

Сначала была Ultima Online с ее фантастическим миром, потом пришел Everquest с миром не менее фантастическим, но теперь еще и полностью трехмерным. Одновременно начали высыпаться разнообразные стратегии. Есть среди них даже такие, в которых можно покупать и продавать за вполне реальные деньги не совсем реальные юниты. Платите вы, скажем, дяде Васе баксов эдак тридцать, а он вам за это «подгоняет» расфуфыренный такой космический истребитель с климат-контролем в командирской рубке. А что творится в ролевиках? Да там с вас могут содрать деньги за одну только экскурсию к местам славы какого-нибудь местного Змея Горыныча. И не только могут, но и сдирают. Даже в Diablo 2 и там давно поставлена на поток продажа высокоуровневых персонажей. Желаете начать игру могучим варваром, а не хилым задохликом в третьем колене? Всегда пожалуйста, профессиональные «фермеры» вырастят для вас настоящего громилу. Эдакого шкафчика десять на пятнадцать. Хватайте и вперед, на покорение «дьявольских» просторов.

Но, оказывается, не все в виртуальном мире такое уж продажное. Можно, конечно, все время покупать... но ведь можно и выигрывать. Причем выигрывать несколько нестандартным способом. А о том, что в Internet без проблем участвуют в какой-нибудь лотерее или «Бинго-шоу», закручивают рулетку или растасовывают партию в «преф», знают практически все. Причем денежки там разыгрываются самые что ни на есть натуральные, живые. Но вот, оказывается, далеко не все знают о том, что можно неплохо заработать, играя в классический десматч. Что, что вы там говорите? Quake? Unreal Tournament? Безусловно, вы правы. Да, играя в эти игры на турнирах можно неплохо «срубить капитал», некоторые выдающиеся личности, с пеленок обученные владению мышкой, отцы «кровавого спорта» именно так и поступают. Вот только выбиться в лидеры в этом виде соревнований — а значит, начать зарабатывать реальные деньги — довольно затруднительно, все места давно заняты. К тому же, играют и в Quake, и в UT на специально организуемых турнирах. А что вы скажете на то, что можно отяжелить собственный кошелек, не выходя из дома. Просто рубясь, через Internet в...: Urban Mercenary.

Первый взгляд на игру приносит нам сплошное разочарование.



Заходим на сайт игры, скачиваем дистрибутив, регистрируемся, получаем десять баксов в карман — и айда выносить виртуального противника.

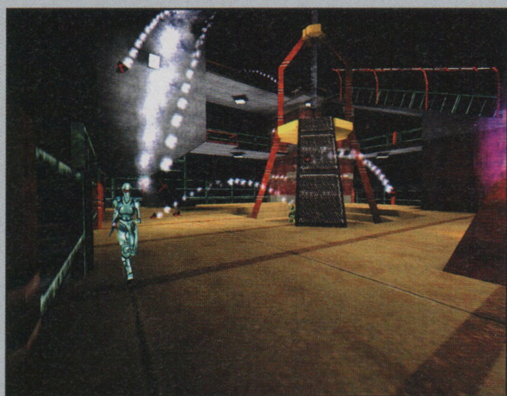
Хотя по размаху данный ресурс сильно уступает HLcenter, тем не менее и здесь можно отыскать массу всего интересного. Раздел новостей обновляется, как минимум, три раза в неделю, причем отражаются только самые интересные и актуальные. Если нет сил читать всю ленту на HLcenter, выискивая нужную информацию, то ознакомьтесь со здешними новостями. Раздел download позволит обогатить коллекцию карт и моделей, а также раскрасить уже имеющиеся модельки в новые цвета. Есть небольшой раздел FAQ. Консольные команды, хотя и не в таком количестве, как на hlcenter, но представлены. И про оружие с броней вам доходчиво расскажут. Но все же это не главное. Основное, чем интересен данный ресурс, так это системой форумов. Дело в том, что каждому «разделу» игры здесь отводится своя доска для обсуждений. Оружие, тактика, игровые кланы и игровые же модификации. Так что вам не придется кидать вопросы в никуда и получать ответ из ниоткуда. Тут все строго систематизировано.

www.half-life.ru



Пожалуй, самый популярный отечественный HL-ресурс. Пускай тут всего и не так много, как на некоторых западных сайтах, зато все на чистейшем русском языке.

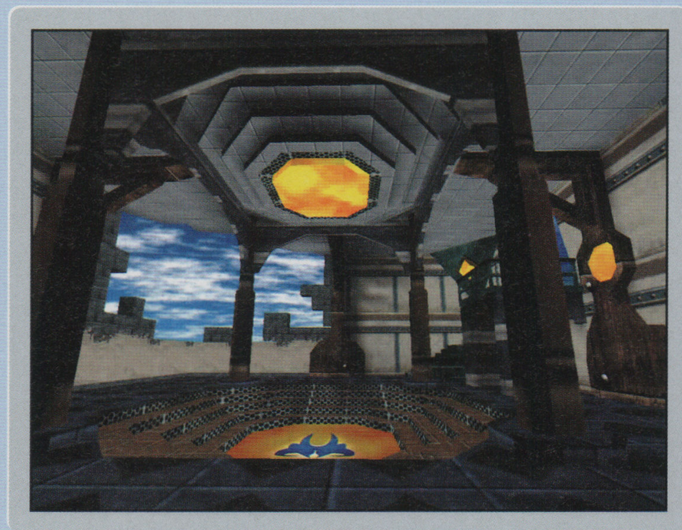
Один из наиболее популярных отечественных ресурсов, посвященный HL. Вполне уместно сравнение с HLcenter. Почти тот же размах, только все на родном русском. Постоянно обновляемые новости. «Массивный» раздел, посвященный тактике и стратегии прохождения однопользовательской игры и дефматча. В FAQ отображены не только наиболее часто встречающиеся вопросы и ответы на них. Но что особенно радует и чего нет ни на одном из рассмотренных выше «забугорных» ресурсов — раздел ботов. Многие из нас, не имея возможности скрестить свой компьютер с компьютером приятеля при помощи сетки и не желая просаживать кровно заработанные в клубе денежки, решают проблему, устанавливая на винчестеры компьютерных «болванчиков». Попросту говоря, ботов. О том, какого бота лучше выбрать, как его установить и чего от него вообще-то ждать — читайте на сайте. И не забудьте заглянуть в раздел, посвященный модификациям. Помимо «полнометражных» описаний каждой в отдельности здесь можно также скачать бесплатные версии модов. Если учесть, что добрая половина из них однопользовательские, то стоит запастись Internet-лимитом времени и как следует настроить свои модемы.


Избежать меткого попадания гранатой по темечку сложно, но возможно, если бежать быстро и целенаправленно. Обратите внимание, какую позицию занял гранатометчик: не больно-то его достанешь из такого укрытия.

Эх, вздыхает рядовой пользователь, жалкое подобие Quake 3. Да еще и полное отсутствие игры с ботами (читайте single-плеера). Ну куда это годится. Да еще и играть можно только через Internet. Ни тебе локалки, ни тебе рубилова через модем. О чем вообще эти разработчики думали, когда создавали такое... Да и режимов игры всего ничего Boot Camp — тренировка с ботами (заметьте, только в онлайне) и Internet Play — месилово с живыми игроками. А где же CTF, а где же Domination? А не предусмотрено. Но, оказывается, порох в пороховницах все-таки имеется, и Urban Mercenary не так прост, как кажется на первый взгляд.

Компания Bloodmoney Universe, являющаяся разработчиком игры, решила привлечь внимание игроков к своему детищу не броской графикой, не новомодными спецэффектами и даже не предельно низкой стоимостью своей игры (собственно, сама игра полностью бесплатна). Приманкой работает настоящий, зеленый весь из себя, американский доллар. Именно так. Ведь игра в Urban Mercenary ведется преимущественно на деньги. Каждый заработанный фраг оценивается звонкой монетой, а каждая оплошность, промах, падение в лаву карается все той же монетой. Если вы уверены в себе, готовы поспорить со всем миром, что двустволка в ваших руках чего-то да стоит. Что головы оппонентов отстреленными улетят в ближайшую канаву, едва только вы выйдете на арену... Что ж, видимо, ваши карманы быстро наполнятся хрустящими купюрами.

Но для начала стоит потренироваться. Освоить местность, оружие, правила. Для этого предусмотрен специальный «ознакомительный» режим, в котором игра ведется на деньги, но на виртуальные. Так сказать, на условные единицы. Чтобы ворваться в кровавый мир Urban Mercenary, для начала стоит забежать на сайт компании, расположенный по адресу www.urbanmercenary.com, и скачать оттуда дистрибутив игры. Устанавливаете его на своем компьютере, заполняете все необходимые поля регистрации, выходите



Оружие

В Urban Mercenary оно представлено шестью видами стволов и одним видом защитного энергетического поля. Все оружие расходует энергоячейки вашего боeвого костюма, сводя его защитные способности к минимуму, поэтому надо экономно расходовать «боезапас», используя оружие оптимально подходящее к случаю. Не стоит в узких коридорах палить из гранатомета или ракетомета. Это приведет к самым печальным последствиям. А вот выстрелить из «лайтинггана» — самое то. И энергии почти не убудет, и кошелек существенно потолстеет. Давайте поближе познакомимся с каждым средством уничтожения.

Пулемет

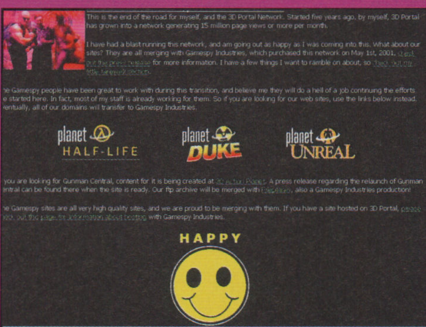
Именно пулемет выполняет в Urban Mercenary роль единички. Вот только, не в пример большинству классических шутеров, эта «единичка» обладает жуткой убойной мощностью. Достаточно включить его в пылу боя, направить на врага, как тот уже рассыпается монетками по полу. Айда собирать! Относясь к заряду вашего костюма довольно экономно, пулемет при этом обладает широким разбросом выстрелов, поэтому использовать его для стрельбы на дальние дистанции нецелесообразно: большая часть пуль все равно уйдет в стены/потолок/перекрытия. А вот на ближней дистанции лучшего средства уничтожения и придумать нельзя. Заманиваете врага в узкий коридор, прячетесь за ближайшим углом, и как только оппонент выбегает «на вас», пускаете ему в лом добрую порцию виртуального свинца. Существенная прибавка к жалованию обеспечена. Есть и еще один весьма эффективный способ заработка при помощи пулемета. Нужно притаиться где-нибудь в нычке, подождать пока рядом начнутся серьезные разборки и с диким воплем (метафора) выскочить на обстреливающих друг друга оппонентов. Если ребята собрались тесной кучей, а вы стоите не слишком далеко от них, то пара фрагов обеспечена.

half-life.3dgamer.ru



Еще один русскоязычный сайт, под завязку напичканный полезной информацией, посвященной исключительно HL. И хотя довольно много внимания здесь уделяется C-S (в особенности тактике геймплея), но и классический HL не забыт. Файлы, советы, FAQ и многое другое. Информация постоянно обновляется, так что следите за изменениями.

www.halflife.net



Ничем не выдающийся ресурс. Но только на фоне всех вышеперечисленных. Просто на нем в небольшом количестве представлен любой из, так сказать, компонентов уже рассмотренных ресурсов. Так что если вы не гонитесь за количеством, то, возможно, вам стоит обратить внимание именно на halflife.net. Благо, связь очень хорошая.

www.planethalflife.com



А на этом сайте вы найдете множество разнообразных картинок из игры. Поверьте, здесь есть на что посмотреть.

Еще один весьма приличный ресурс, отличительной чертой которого является большая галерея, где собраны разнообразные скриншоты из всех возможных HL-модификаций. Новости, раздел «скачки» и тактики также присутствуют, но они несколько беднее, чем в рассмотренных выше ссылках.



Лучемет (Lighting Gun)

Стремительный луч пламени настигает врага в мгновение ока. Эдакий местный вариант фендерболта из Quake. Нельзя сказать, что лучемет дает существенное преимущество перед пулеметом в условиях ближнего боя. Тут, пожалуй, даже предпочтительней пулемет, потому как позволяет «зафиксировать» врага на месте, а благодаря некоторому разбросу выстрела задевает оппонента даже при неточной наводке. Лучемет же должен быть наведен строго на цель, иначе никакого повреждения он не нанесет. Lighting Gun — оружие дальнего боя. Поскольку снайперского оружия в Urban Mercenary не предусмотрено, именно лучемет выполняет его роль. Оптического прицела (Zoom) тоже нет, поэтому нужно учиться метко стрелять. Но немного потренировавшись, вы будете валить врагов на расстоянии в несколько сот метров, когда они еще даже и не задумывались о том, чтобы атаковать вас. Только учтите, что долго держать луч на противнике не следует, боезапас может закончиться в самый неподходящий для этого момент. Лучемет «жрет» энергозапас будь здоров.

Ракетомет

Ну что тут говорить, рокетлаунчер — он и в Urban Mercenary рокетлаунчер. Разве что чуть помедленнее, чем в других представителях жанра FPS. На каждый выстрел RL «отъедает» добрую порцию энергоячеек, так что пускать залпы из ракет не получится. Максимум, что вы сможете себе позволить,— три-четыре ракеты с интервалом в три-пять секунд. Причем огонь с дальней дистанции малоэффективен, ввиду малой скорости полета ракет. Ну разве только в случае, если будущий фраг вас не видит и не особенно торопится по своим делам. Как и пулемет, рокетлаунчер можно удачно применять из засады, когда другие игроки заняты разборками между собой.

Гранатомет

По принципу применения очень похож на ракетомет. Только вот не умеют гранаты летать по прямой — только по параболе, только с отскоками от всех встречающихся на пути поверхностей. Ну так превратите этот их недостаток в преимущество. Используйте гранатомет в узких переходах. Заскочите за угол, оставив противника в одном-двух поворотах за собой, да и киньте гранату с отскоком от потолка через спину. С большой долей вероятности ваш преследователь «словит в репу» этот неожиданный подарок. Очень удобен гренадлаунчер и на уровнях в несколько этажей. Можно закидывать оппонентов, пристроившись где-нибудь под крышей. Только позицию нужно выбирать так, чтобы вас не могли достать, скажем, из ракетомета. А то ведь гранаты быстро закончатся (в смысле, энергия будет исчерпана), и придется прятаться. Идеальный вариант — притаиться за выступом (так, чтобы врагов не было видно) и засыпать их по навесающей.

в Internet, подгружаетесь на сервер компании-разработчика и приступаете к игре. Все просто, как два байта переслать.

В тренировочном режиме вам будут почетно вручены целых 1000 кредитов, что в реально-денежном эквиваленте равняется десяти американским долларам (все расчеты в игре ведутся именно в USD). Только не думайте, что вам дадут сразу снять эти деньги со счета. Не такие уж дураки эти разработчики. Так бы каждый входил, начинал игру, скидывал себе на кредитку или непосредственно на банковский счет десять баксов, выходил, снова регистрировался... и так до полного опустошения карманов девелоперов. Чтобы начать полноценно зарабатывать, нужно сначала довести сумму очков, как минимум, до четырех тысяч, после этого можно будет и переводом заняться. Если же ваши очки с самого начала начнут ползти не вверх, а вниз, то сводить их до нуля разрешается целых два раза. Вам формально дается безвозмездный кредит не в десять, а в двадцать долларов. Ну а дальше нужно вносить денежки из собственного кошелька.

Теперь немного о самом процессе геймплея. Попадаете вы на самый обычный Quake-UT-подобный уровень, где носятся такие же, как и вы, игроки. И начинаете планомерное уничтожение оппонентов. Те же в свою очередь начинают не менее планомерное уничтожение вас. Заметьте, деньги зарабатываются не на непосредственном убийстве бойцов, а на монетках, которые выпадают из поверженных на землю тел. Чувствуете, к чему клоню. Можно ведь и вовсе не вступать в сражение, а притаиться где-нибудь за углом, а когда один оппонент завалит другого, выскочить и увести «денежку» прямо из-под носа у обалдевшего врага. Он, конечно, за вами погонится, но в хитросплетениях коридоров игры не так уж сложно спрятаться.



Выбор модели бойца ни на что не влияет. Разве что у женских моделей зона попадания меньше. Может быть, поэтому практически все игроки предпочитают женские «тела».

Сразу скажем, что изначально в игре все «бойцы» равны. Это выражается не только в том, что появляются все на свет с одним и тем же видом оружия, но и в том, что зарождение происходит со всеми видами доступного в Urban Mercenary средств уничтожения. Это несколько отличается от классического десматча в большинстве других игр, когда игрок «респавнится» с единичкой, а потом вынужден собирать оружие по уровню. В UM все пушки у вас за спиной с самого начала, боевой энергетический костюм всегда готов отдать толику своей энергии для заряда любого из стволов — это означает, что собирать по уровням патроны тоже не придется. Более мощные пушки отъедают больше энергии. Более легкие — меньше. Израсходованная на выстрелы мощность существенно ослабляет заряд вашего «бронежилета», так что вас становится значительно проще убить. Так что, несмотря на полное отсутствие «тактики собирания оружия/брони», в игре присутствуют другие приемы. Тактика экономного расходования энергии защитного костюма, грамотное отступление, когда заряд на исходе (со временем он восстанавливается, но довольно медленно, чтобы пытаться вести бой в условиях разряженного энергоблока). Ну и, разумеется, не стоит упускать из виду стратегию использования того или иного вида оружия. Все время палить из самой мощной пушки, увы, не получится: вы быстро «захилеете» и вас можно будет подстрелить даже из самого хиленького пистолетика.

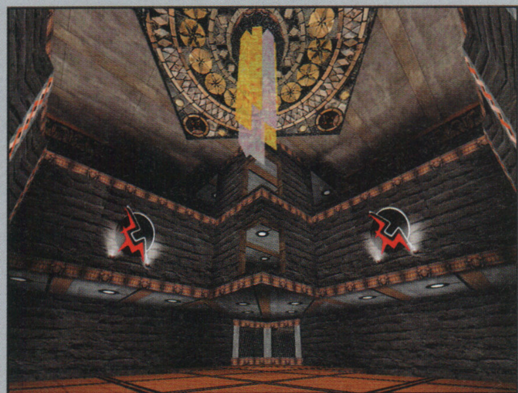
Вот и закончился наш краткий экскурс в мир Urban Mercenary. Надеемся, ваши глаза уже горят жарким огнем, не предвещающим ничего хорошего вашим оппонентам. Еще бы, ведь это блеск настоящих денег. Играйте и выигрывайте. Это тот самый случай, когда в игре главное не участие, а первое место в чарте. MG

Замораживатель

Замечательная пушка, временно обездвиживающая ваших противников. Главное — ухитриться метко навести и пальнуть так, чтобы не весь заряд израсходовать. Ведь мало заморозить противника, нужно его после этого еще и расстрелять из какого-нибудь подходящего оружия. А если оружие без патронов? Учтите, что пройдет несколько секунд, и противник разморозится. Причем в процессе замораживания его энергоячейки продолжают восстанавливаться, так что очнется он с полным боевым комплектом, и тогда кому-то сильно не поздоровится. Если же попасть с первого раза по врагу не удалось, то лучше бегите со всех ног: ваш боезапас уже почти на нуле.

Энергополе

Очень интересная штучка. Разработчики явно предусматривали возможность, что кто-то захочет поживиться, не вступая в яростную схватку за монетки. Посидит «под кустом», да и выскочит, когда деньги по полу рассыпятся. И тут-то, чтобы чего доброго воришку не подстрелили, он и включит энергополе. Оно держит короткое время практически любой удар. При этом можно не обращать внимания на то, что энергия основного костюма стремится к нулю. «Защита» все возьмет на себя. Вот только важно грамотно рассчитать время, а то останетесь один на один с рассвирепевшим оппонентом, что называется, в чем мать родила. Понятно, что поле можно использовать и при стремительном отступлении. Вот только редко кто отступает с полным энергозапасом. Поэтому врубать защиту нужно, когда враг уже произвел выстрел, в надежде, что «шкурка» сработает раньше, чем заряд ударит в ваше тело. Все равно, больше чем на секунду-две работы энергии вашего костюма не хватит, а так с вероятностью пятьдесят процентов можно избежать смерти.



Да, Urban Mercenary — это вам не Quake 3: Arena и даже не Unreal Tournament. Но местами все равно очень и очень красиво. Вот только времени любоваться этими красотами нет. Совсем нет. Ну разве что уже будучи убитым, полежать, поглазеть…

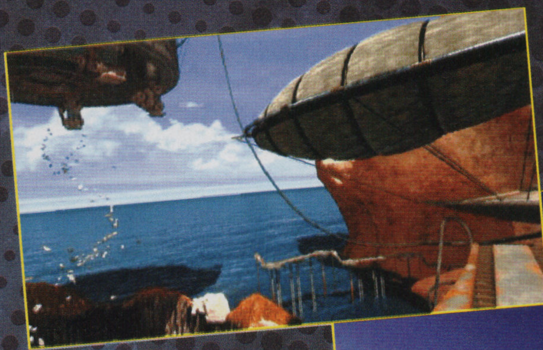
MISSION ~~IM~~POSSIBLE

Поступили тут к нам жалобы от господ–создателей компьютерных игр. На вас, между прочим, на читателей, жалобы. Сообщают нам, что вы совсем обленились и перестали играть в их поделки. А правильно, зачем самому играть, когда можно прочитать о том, что происходит в игре, на страницах MegaGame? Идея просто превосходная — сидишь себе, развалясь в креслице, почитываешь журнальчик. И никакого волнения, а то, бывает, геймеры сидят и нервничают: «Успею я сбежать с базы или не успею? А вдруг рванет, и час игры, можно сказать, потрачен впустую...» Кому это надо? Опять же люди в белых халатах периодически заявляют, что нервные клетки не восстанавливаются. У нас все проще — сидите вот и читаете: «...он не успевает убежать, и база взрывается, хороня его под грудами ржавых пультов управления системами самоуничтожения. Однако если загрузиться и нажать на шестой рычажок в пятом ряду кнопок за второй дверцей слева от комнаты с телевизором, то он вполне успеет добежать до ворот, где его придавит не насмерть роботом-медиком, который...» Никаких нервов.

К тому же вы сможете компетентно давать советы другим игрокам. Обсуждают, к примеру, ваши одноклассники игру, а вы им сообщаете: «Фигня, там под половицей спрятан топор +3, им охрана на раз выносится!» Вот так вы, не получив своей дозы губительного излучения от монитора, сможете давать квалифицированные советы друзьям.

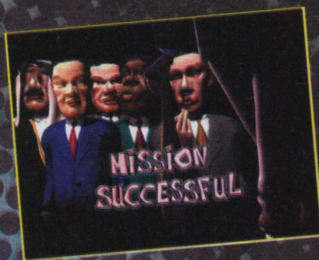
Одна беда — гоним мы много...

MYST III: Exile





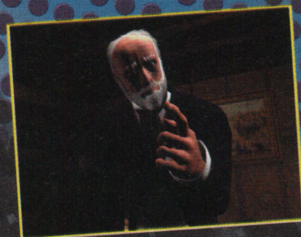




Economic War



Пророк и убийца



Некрономикон

С самого начала хочется отметить, что остров МИСТ создавался Атрусом для исследователей по природе своей. И тогда мир был очень маленький. Весь первый «Мист», включая все его эры, поместился бы в одной из эр, с которыми вам придется столкнуться в третьем. Хождение, изучение, любопытство и маниакальное желание попробовать «все и сразу» приветствуется. В этом случае вы точно найдете выход из любой ситуации (безвыходных не бывает — по крайней мере, в Мисте. Проверено! — Прим. авт.). Но если уж встали основательно, мои советы должны вам помочь (учитывая тот факт, что до этого вы перепробовали все, что только вам казалось возможным). Не лишайте себя удовольствия немного поломать голову. Иногда ей так этого не хватает.

Переписанный мир, или Работа над ошибками

Аверин Сергей
aka Index



MYST III: Exile

Томана

Это место Атрус построил для своей супруги Кэтрин после того, как спас ее в Райвене. По совету Кэтрин, играющей с маленькой Йешей, проходите в кабинет. Сперва исследуйте рабочий стол Атруса, изучите прикольные (но, к сожалению, мало функциональные) предметы и прочитайте письмо. Из него становится понятным беспокойство написавшего его относительно безопасности Томаны в связи с тем, что кто-то якобы проникал в этот мир и зачитывался журналами Атруса. Обратите внимание на книгу Д'ни. Затем подходите к закрытой сверху стеклянной полусферой бронзовой стойке в другом углу комнаты. Под куполом — та самая заветная книга Релишан, из-за которой разгорится весь сыр-бор. Обратите внимание на светящийся шарик справа от конструкции — это огненный мрамор из эпохи Д'ни, источник света, хранящий нехилый запас энергии. В этот момент появляется сам Атрус и передает журнал, который он вел параллельно с написанием книги мира Релишан. К этой книжице мы еще вернемся, а пока стремительно развивающиеся события переносят вас в мир Дж'нанин.

Дж'нанин

В дальнейшем этот остров будет выступать перевалочным пунктом и основной отправной точкой путешествий по остальным мирам.

Загадка лифта

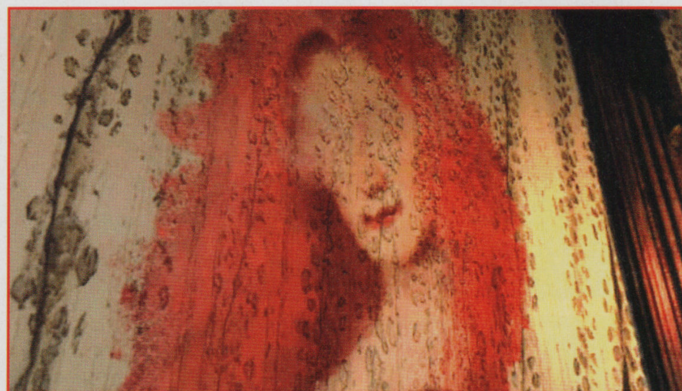
Лифт в каморке Саведро с секретом. Для того чтобы развернуть его и сориентировать на дверь обсерватории, проделайте следующую процедуру. Не входя

Паспорт

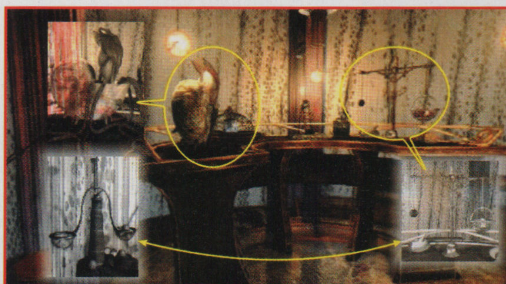
MYST III: Exile

Жанр:	квест
Разработчик:	Presto Studios
Издатель:	Ubi Soft

URL www.myst3.com

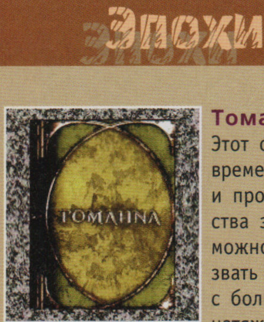


● Бедняга Саведро. Он попытался вспомнить лицо своей возлюбленной и не смог воссоздать ее взгляд. Ну чего не случится с памятью человека за 20 лет. Я иногда не помню, какой теперь день недели...





Эпохи



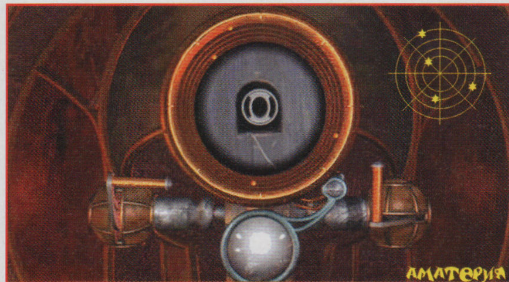
Томана

Этот отрезок времени и пространства эпохой можно назвать с большой натяжкой. Этот мир был создан Атрусом для своей супруги, где они (по его словам) могли бы начать все сначала и быть счастливы. К сожалению, вы имеете доступ всего к двум комнатам в этом удивительном мире — беседке и кабинету Атруса. Целью этого мира является предварительное вступилово в игру, знакомящее вас со смыслом происходящего. Здесь вы получите представление о том, в какую историю ввязались.



Релишан

По задумке главы семейства в мир Релишан должны были перебраться люди Д'ни. Когда их обитель была жестоко уничтожена маниакальными Сиррусом и Акенаром, сыновьями великого писателя, тот не решился возрождать уничтоженную книгу, оставив ее как напоминание о собственных ошибках. Взамен Атрус взялся написать новую и, соответственно, создать новый мир — эпоху, где все было бы сбалансировано и продумано настолько, насколько того требует идеальное бытие. Именно эту книгу украл Саведро в надежде, что Атрус последует за ним. Но он просчитался. Вместо себя Атрус послал вас. И цель миссии в том, чтобы вернуть книгу Релишан бедолаге писателю.





Сержантские советы

Знаете ли вы, что:
если вы недавно пробежали какой-то участок ровной поверхности, вы можете сократить дорогу функцией быстрого перемещения. В этом случае курсор меняется на значок молнии;
уникальный девайс на столе маньяка Саведро в оранжерее — не что иное, как экспериментальная модель под названием «Как воздействие тока на корневую систему влияет на поведение мухоловок». Если проводки перекинуть на корни растения и немного покрутить ручку, мухоловка скажет: «Аааа!».

внутрь подъемника, дерните за рычаг на стене. Откроется шахта, где можно кое-что подкорректировать. Спускайтесь и сверяйте представшее вашим глазам с записями в журнале Саведро.

Противовесы. Слева направо: дерните за левый и за правый по два раза, а центральный не трогайте.

Коленчатый рычаг. Поверните два первых болта так, чтобы они находились резьбой наружу, а третий не трогайте. Более того, оставьте рычаг в таком положении, чтобы этот болт было видно.

Тумблер. Просто потяните ручку на себя.

Шестерни. Проверните шестеренки так, чтобы паз на одной из них приходился над второй.

Выбирайтесь наружу и дергайте за рычаг еще раз. Если вы все сделали правильно, на этот раз лифт откроет вам доступ в обсерваторию, святая святых негодяя Саведро.

Загадка порталов эпох

Находясь в обсерватории, для начала активизируйте механизм видео, нажав синюю круглую кнопку на стойке, похожей на пепельницу там, где последний раз вы видели Саведро. Помимо показанного видеоролика, эта манипуляция откроет три девайса, определяющих местоположение каждой из эпох и ключей к соответствующим книгам. Подойдите к одному из механизмов и приблизьте изображение. Допустим, перед вами птичка! Четыре пимпочки на окружностях по краям изображения показывают (от края в центр): положение прицела по горизонтали, по вертикали, приближение камеры и резкость. Захватите изображение «в кулачок» и перемещайте по карте до тех пор, пока не найдете черное пятно в форме окошечка. Запомните, где территориально находится само здание, чтобы потом можно было сориентироваться на местности. Теперь приближайте изображение одним из рычагов, настройку резкости оставьте напоследок. В итоге у вас должно получится четкое наложенное изображение и четыре показателя для каждой эры. Тщательно скопируйте их на бумагу (надеюсь, вы уже купили тетрадку на 96 листов и озаглавили ее «MIST III: Exile»). Чуть не забыл напомнить, что повторить подобную процедуру нужно еще дважды (см. соответствующие рисунки).





Книга мира Эданна

Для начала определитесь, где находится само здание. Маленький хинт — попасть туда можно с нижнего уровня: входных дверей в оранжерее две, и они симметричны. Выйдя из второй двери, сразу поверните налево. Перед вами бутончик растения в воде и трухлявый пень, который кто-то, по всей видимости, использует как домик (см. рисунок). Щелкните по бутону — он раскроется. А теперь активируйте шарик на «крыше» пня. Должна появиться очаровательная фиолетовая белочка, издающая писклявые звуки. Посмотрите, как на эти звуки отреагируют красные цветки, и выходите с этого островка. Оставляйте оранжерею за спиной и поднимайтесь по лестнице. Увидите кучу гигантских маков на стене и орхидею-переросток — спрыгивайте на землю. Доберитесь до орхидеи (на самом деле это естественный звукоуловитель), обойдите ее сзади и активируйте пестик. Теперь найдите то место, где тусуется белочка (или по слуху). Вас интересует тот звук, который она издавала, и отпускайте гашетку. Писк станет раздаваться вокруг вас, на что немедленно среагируют маки: они должны разрастись настолько буйно, что по ним можно будет пройти в комнату



с книгой. Там на девайсе введите код, который вы (я надеюсь) законспектировали в обсерватории, и читайте на здоровье.

Книга мира Волтаик

Вспоминайте ваше первое путешествие в оранжерею. Еще наверху у вас слева осталось некое подобие «рупора эпохи» (не доходя пару экранов до обломанного древка). Возвращайтесь к нему. Вы наблюдаете некое подобие буя в воде и то, что условно можно назвать «штурвалом» на земле. Крутите колесо четыре раза по часовой стрелке — буй повернет зеркальце, солнечный зайчик от которого ударит в «рупор». Проследите его направление и подойдите к ближайшему тройнику, в который этот луч бьет. Загляните в него с той стороны, откуда проникает свет, и поверните основание шара так, чтобы был виден следующий тройник. Обращайте внимание на то, что девайсы имеют разноцветные лампочки сверху. Когда свет попадает в приемник, лампочки загораются. Записывайте

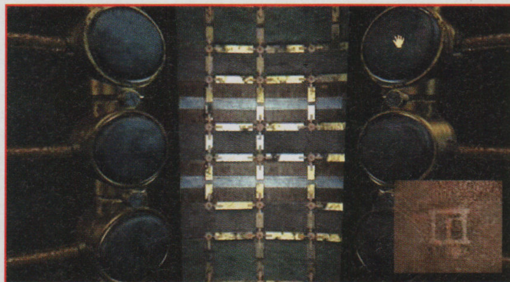
Сержантские советы

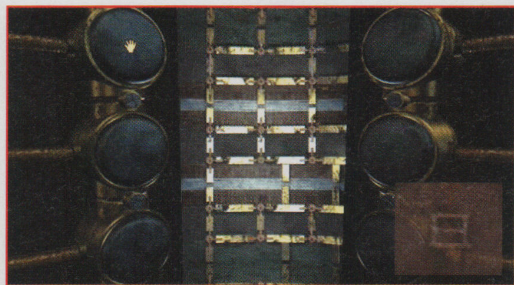
Атрус и Саведро оказали вам неоценимую услугу тем, что вели дневники. Знания Атруса пригодятся только в последней эпохе, зато дневник Саведро... Это что-то. Парень заносил туда практически все, что только портил и ломал на уровнях. Внимательно читайте то, что он там написал, а главное — то, что он там нарисовал! Кроме того, на уровнях вы будете встречать листочки из дневника Саведро — соберите их все, и получите полное рукописное издание дневника отшельника. Я не стал описывать, где они спрятаны. Найдите сами...

ступенях по пути в оранжерею. На сей раз идите наверх. Дорожка приведет вас к той самой двери, открывающей доступ к книге мира Волтаик. На створках — круг, расцвеченный в те же цвета, что и лампочки тройников. Повторите комбинацию цветов, нажимая соответствующие кнопки (включая повторяющиеся). Это откроет путь к клетке с книгой. Входите внутрь и вводите комбинацию (по аналогии с книгой мира Эданна, но на сей раз для схематичного изображения гондолы).

Книга мира Аматерии

Этот печатный труд находится в двух шагах от того места, куда вы попадаете, впервые оказавшись на острове Дж'нанин. Найдите взглядом соответствующее клыкообразное здание (которое вы еще не посещали) и идите к нему. В скале есть колодец и лестница. Для начала спускайтесь по наскальной лестнице и, манипулируя рычагами, отгоните бочонок в правый угол экрана. Перебирайтесь в колодец и откройте дверь, ведущую к порталу книги. Как вы можете заметить, пол обрушился и до фолианта вам не дотянуться. Здесь не обошлось без проделок старого лиса Саведро. Оставьте дверь открытой и поднимайтесь на поверхность. Повторно воспользовавшись девайсом управления мостиком, отгоните бочонок на сей раз в левый угол, перекрывая провал. Ввод соответствующей комбинации на механизм опускания клетки с книгой в ставшей доступной комнате откроет доступ в мир Аматерии.





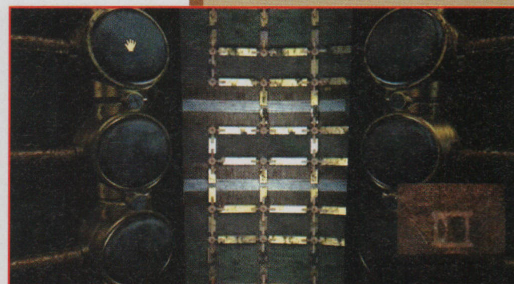


Эданна

Долина папоротников — ничто по сравнению с этим буйством красок. Все силы, в которых заключен смысл загадок, — естественны. Электричество получается только при помощи животных,

последовательность, с которой включаете маяки. В конечном итоге у вас должна на руках оказаться следующая схема цветовой гаммы: желтый — синий — зеленый — красный — желтый — малиновый — красный. Причем свет этого самого красного должен попадать в рупор перед дверью в клыкообразном здании. Теперь возвращайтесь к развилке на каменных





Эпохи



Дж'нанин

Мир представляет собой промежуточный остров, открывающий путь к четырем остальным мирам. Здесь вы получите первые навыки решения головоломок на остальных островах. Каждая книга — загадка за семью печатями. Сначала нужно разгадать код доступа к книге, потом решить задачку по открытию двери к книге и только после всего проникнуть в другую эпоху. Особое внимание уделите оранжерее, переоборудованной Саведро в берлогу. Там множество завуалированных решений к головоломкам, с которыми вы столкнетесь позднее.

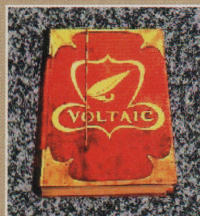


Эданна

Мир состоит из полого ствола гигантского дерева, в благодатной почве коры которого нашел прибежище целый лес. Отдельно стоит поговорить о фичах, встречающихся в этой эпохе. Очень многие растения функциональные, я опишу некоторые, хотя, возможно, что-то и пропущу. Их нельзя считать полноценными загадками, но тем не менее у кого-то эти девайсы могут вызвать недоумение. Начинается путешествие рядом с цветочком, который при приближении становится неким подобием **подзорной трубы.** Их в этом мире всего два, один показывает книгу, запертую в своеобразную естественную клетку. Второй — гнездо птички, с которой вы еще встретитесь чуть позднее. Стебли в виде

Эпохи

винтовых лестниц будут выступать в качестве подъемников. **Пальмы**, реагирующие на нажатие кнопки у них в корнях, будут либо распускаться, подставляя свои листья солнцу, либо закрываться, освобождая путь свету. Темно-зеленые коконы при активации будут наполняться некой жидкой живительной субстанцией и больше напоминать **бурдюки**. Кроме того, в этой жидкости будет плавать существо, вырабатывающее электричество. Желтые цветочки, при клике открывающие светозаборник, — естественные **лазеры**, способные разрывать бурдюки. Скатанные в трубочку **листья** открываются при попадании на них света. А источником этого света могут выступать бутоны, снабженные «выключателем».

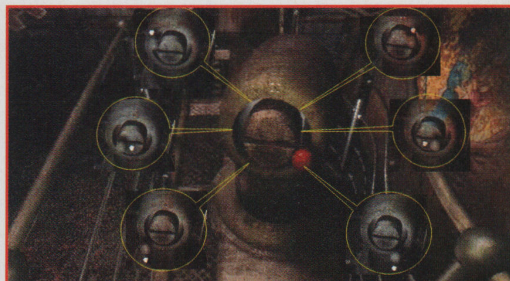


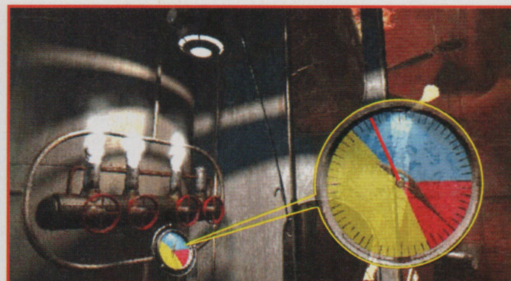
Волтаик

Ключевое слово этого мира — энергия. Решение всех головоломок сводится к поиску корректного приложения энергии, полученной тем или иным путем: механическим, гидравлическим, паровым, электрическим... Хотя все манипуляции сводятся к тому, чтобы добраться до вожделенного символа эпохи. Заряжаемый генератор, горячий пар, парящая над пропастью гондола — вся мощь острова сосредоточена на том, чтобы вернуть вас к самому началу и показать комбинацию черточек и линий.

Ну кто бы мог подумать, что обыкновенную орхидею-переросток можно использовать в качестве зеркала. Но это еще что! А вот цветочек, способный фокусировать солнечный свет и работать гиперболоидом инженера Гарина...







коих этим даром наградила опять-таки природа.

Загадка винтовой лестницы

Недалеко от места, где вы появились, активируйте бурдюк (он на этом «этаже» один). Открытая винтовая лестница, ведущая на самый верхний уровень, даст возможность добраться до пальм и лазера. Закройте пальмы (освободите доступ свету) и включите лазер. Направив его луч на бурдюк, дождитесь, пока тот лопнет. Жидкость вытечет в раковину и будет моментально всосана второй лестницей, которая благодаря этому распустит побеги-ступеньки.



Сержантские советы

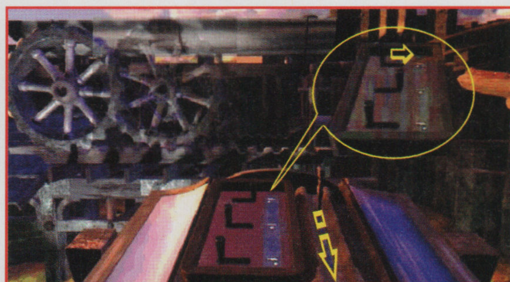
Старайтесь конспектировать буквально все необычное, что видите, — особенно то, что касается Саведро. Его каморка вообще должна быть описана с тщательностью ОВД. Практически все предметы, которые вы там увидите, — прототипы загадок, которые вы встретите в мирах, поэтому не стоит игнорировать подсказки, которые отшельник благосклонно оставил на всеобщее обозрение.

Загадка тарзанки

Итак, перед вами листик трубочкой и светодиод. Включайте свет, «распускайте» лист и идите на край. Над вашей головой тарзанка — опустите ее. Перемещая курсор вправо, дождитесь, когда он примет форму каразовавшейся вследствие провала моста пропастью.

Загадка корней мухоловки

Рядом с наскальной живописью вы увидите развилку. Идите направо. В конце тропинки вы найдете три лилии, передающие свет на расстоянии. Активируйте последнюю — вы увидите две другие, цельтесь в левую. Идите к активной лилии и ею цельтесь в лист, свернутый в трубочку. Возвращайтесь на развилку





челей, и прыгайте. Используя механизм, поднимите клетку. Потрясите ветку яблони за клеткой. Упавшее яблоко протолкните дальше по желобку. После чего воспользуйтесь тоннелем за механизмом подъемника, чтобы вернуться к скручивающемуся листку. Увидев белочку, активируйте подъемник клетки прямо с мостика (справа от тарзанки — ручка). Напуганная белочка разрушит мост, по которому вы добрались сюда, чем откроет дальнейший путь. Используйте тарзанку повторно, но на сей раз прыгайте над об-

и идите налево. По пути над освещенной зеленым светом раковиной (корневище мухоловки) активируйте бурдюк. Не пропустите девайс, передающий еще одно послание Саведро (осторожно! Кадр перед девайсом лично у меня постоянно глючил, выбрасывая в систему, поэтому советую записаться). Дорога сквозь ствол трухлявого дерева приведет к тандему орхидеи и лазера. Последний уже нацелен на бурдюк. Остается направить прицел светозаборника на цветочек, вернуться к первой орхидее и перенаправить ее на правый цветок. Жидкость, а вмес-

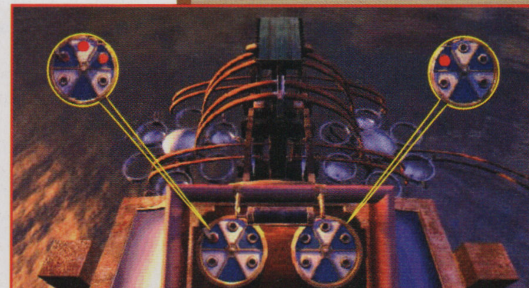


те с ней и животное попадут в раковину. Скат ошарашит корни током, и мухоловка откроет створку, освобождая птаху. Дальнейший путь ведет опять-таки через ствол дерева, поэтому не забудьте снова нацелить первую орхидею на левый цветок.

Загадка гигантских бутонов

Сгнивший ствол приведет вас к очередной тарзанке, а та в свою очередь к гигантскому закрытому бутону. В соседней пещере еще один, открытый, бутон с тучей мошкары над аппетитными тычинками. Идея в том, чтобы переманить всех любителей нектара к первому бутону. Для начала осветите его тычинки с помощью орхидеи слева. После этого направляйтесь к второму. Найдите пальмы, контролирующие подачу света, и «распустите» их. Без подачи света на тычинки бутон автоматически закроется. Подойдите к нему вплотную и кликните по самому большому грибу: споры заставят насекомых спешно ретироваться в поисках более вкусного места. Залезайте в дупло поваленного сине-фиолетового дерева — проход приведет вас внутрь первого бутона. Заберитесь под самую «крышу» и активируйте там не пойми какой рычаг. Эта процедура заставит бутончик выбросить облако малиновых спор, более привлекательных, чем те, из гриба. На них-то все мошки и прилетят. А кроме мошек прилетит еще и птичка, которая отнесет аппетитный цветок к себе в гнездо. Не переживайте, не будет же она хавать человека после того, как он ее от верной погибели избавил. Тропинка вниз приведет вас к символу эпохи и книге Дж'нанин.





Волтаик

Эра кишит всякого рода энергией. Электричество добывается всеми доступными и недоступными способами. Начнем, пожалуй, с главной задачки.

Загадка основного генератора

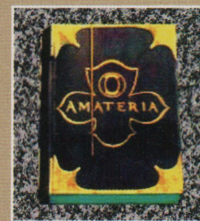
Идите по мостику в коридор, постоянно поворачивая там направо. Дойдете до туннеля, заканчивающегося гигантской дверью (как та, которую вы увидели, только попав в мир). Перед туннелем небольшой отсек с экраном, на котором отображается подача тока на разные узлы мира, и лестница. Поднимайтесь наверх и поверните вентиль, это перекроет шлюз основного генератора, освобождая доступ к его механизму. Спускайтесь и идите до двери. Справа — колодец вниз, спускайтесь по нему, открывайте дверь нажатием красной кнопки и крутите ручку. Это воссоединит шестеренку генератора с общей системой водяного колеса. Поднимайтесь наверх. Теперь осталось только запустить турбину. Один из иллюминаторов разбит — обратите на него внимание и поднимите лопасти турбины. Как только вода начнет ее крутить, электричество начнет подаваться на накопитель, что будет





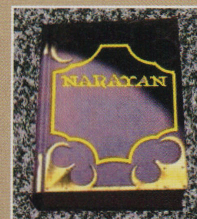
Этот сигарообразный «Челленджер» должен привезти меня к заветному символу. А сколько пота и крови потрачено, чтобы его горячим воздухом накачать! Да чтоб я еще раз на воздушном шаре… Ни в жисть!

Эпохи



Аматерия

Самое вкусное я приберег на конец. Эпоха-мистерия. Эпоха-инигма. Четыре глобальные головоломки призваны провести вас по всему острову — от края до края. Составленные воедино, они образуют некий гротескный пинбол. Только вместо металлического шара — ледяной, а вместо доски — весь остров. Более того, решив все загадки, вы сами попадаете в этот шар и совершаете нелегкий путь по всем трем головоломкам. Почувствуйте себя пинбольным шариком. И представьте на минуточку, что бы с вами было, если бы вы что-нибудь напутали?



Нараян

Эпоха напрямую связана с Саведро — ведь это его мир. Двадцать лет бедолага думал, что с подачи сыновей Атруса его мир и, соответственно, семья, друзья, близкие канули в небытие. И вот перед ним затеплилась надежда… Итак, если предположить, что в Мисте может быть «финальный босс», то это он. Кстати, Нараян — единственный мир, где можно умереть или просто проиграть миссию. Но вам, читающие эти строки, это не грозит.

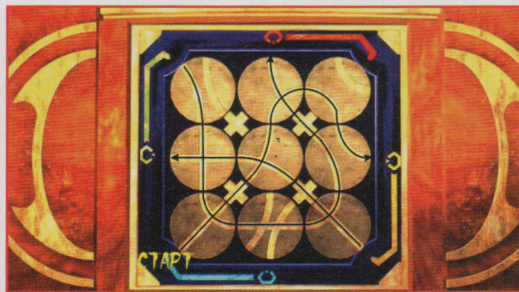
Герои



Атрус, он же Рэнд Миллер, 42 года, сотрудник компании Cyan, один из создателей игры. Их детище (а творил он вместе со своим братом Робином) моментально засело занозой в мозги игроков, специализирующихся на квестах. Сам Рэнд — человек весьма религиозный и считает, что проблемы борьбы добра и зла, затрагиваемые в игре, заставляют игрока задумываться над вопросами морали. Что с точки зрения христианства весьма значимо. Сейчас популярность игры достигает поразительных высот — весной она побила в рейтингах продаж даже The Sims. И никто не догадывается, что Рэнд до последнего момента отказывался играть Атруса в этой серии. И только начало работы над игрой вынудило его сделать шаг навстречу разработчикам. Стоит также отметить, что теперь книги Атруса можно встретить на полках соответствующих магазинов. К сожалению, в эпохи просачиваются только читатели, обладающие незаурядной фантазией.

немедленно отражено в соответствующем виде на контрольной панели. Идите к двери и открывайте ее. Спускайтесь вниз и получите еще одно послание от Саведро. Идите дальше по коридору — перед вами накопитель. Остается подключить его проводки к общей системе энергоснабжения. Обратите внимание на любую из панелей на накопителе и следуйте приведенной на соответствующих рисунках схеме. Достаточно сформировать одну комбинацию, и все четыре панели будут активированы. При активации панели она закрывает вам доступ к дальнейшей конфигурации видеовставкой. Может случиться, что вы, на ваш взгляд, выбрали верную комбинацию, но ничего не происходит. В этом случае попробуйте пощелкать еще: нужный вам участок может попасться чуть позднее (одинаковые участки вполне вероятны).





Сержантские советы

В игре есть несколько прикольных мест, не документированных разработчиками:

— В кабинете Атруса наведите курсор на фотографию Кэтрин и Йеши и, зажав тильду, кликните. Перед вами предстанут настоящие актрисы, сыгравшие женщину и ребенка.

— Еще один прикол в лифте, поднимающем вас в обсерваторию в первый раз (еще не исправленном). Дождитесь, пока Саведро закончит толкать речь и, зажав тильду, кликните на иллюминаторе.

— В оранжерее под гамаком Саведро у стены.

Загадка отсека лавы

Входите в главную пещеру (в коридоре первая развилка прямо) и пересекайте ее по мостику, не обращая внимания на ответвления. В конце пути спускайтесь по лестнице и подходите к паровой машине. Она мертва, поскольку нет подачи горячего воздуха. Обходите аппарат слева и поднимайтесь по следующей





лестнице. Шарообразная дверь выведет вас к мостику под куполом. Пересекайте пещеру в обратном направлении и открывайте люк. Короткий туннель закончится (ну, за один экран до этого) решеткой вниз. Вы попадаете в контрольную рубку регулирования подачи горячего воздуха. Прямо перед вами дверь, ведущая в основной коридор (вы с ней уже встречались по дороге к основному генератору). Откройте щеколду, этот выход еще пригодится чуть позже. Механизм контроля за потоком лавы сломан Саведро (воткнутый штырь не позволяет тумблеру свободно перемещаться), но не совсем. Перемещайте ручку вверх — лава уйдет из рабочего отсека. Спускайтесь вниз и открывайте массивную дверь. Здесь платформа с абсолютно исправным девайсом. Воспользуйтесь следующей комбинацией тумблера: вниз — влево — вниз. Это поднимет уровень лавы и откроет доступ к включению вентилятора через отверстие за контрольной панелью. Включите вентилятор и повторите манипуляцию в обратном порядке (проследите, чтобы рабочая шестеренка находилась слева от платформы). Выходите обратно в рубку и поднимайте платформу, чтобы возобновить циркуляцию лавы. Через дверь возвращайтесь к паровому механизму.

Загадка гондолы

Чтобы заставить гондолу двигаться, нужно наполнить ее горячим паром. А поступать он будет исключительно при определенном давлении (а именно 20 единиц), определяемом на соответствующей шкале (там еще есть деление красным цветом). Правый вентиль нефункционален (работа Саведро) и дает постоянное давление в 11 единиц. Над этой платформой есть еще две: на втором этаже каждый цилиндр добавляет давление на 4 единицы, на третьем — на 1. Рычаг слева отвечает за перемещение между этажами (направо — вверх, налево — вниз), причем для поднятия на второй необходимо положение стрелки в желтом секторе, на третий — в красном. Соответственно имеем, что необходимо повернуть один вентиль на третьем этаже, два на втором и один (неработающий) оставить на первом. Когда это будет сделано, поворачивайте за угол (там, где лестница на второй этаж) и открывайте главный вентиль доступа пара в баллон гондолы. Если все правильно, баллон наполнится и транспорт уткнется носом в блокирующий щит. Теперь возвращайтесь на основной мостик и на развилке берите влево. Спускайтесь на лифте и деактивируйте барьер. Прыгайте в гондолу и жмите на ручку — адская машина привезет вас к стартовой точке мира. Еще один активированный рычаг трансформирует островок, а гондола поднимет наверх. Открывайте парочку дверей сейфового типа и копируйте символ. На стене найдите секретную панель с книгой и возвращайтесь в Дж'нанин.

Аматерия

Этот мир можно было бы назвать Пинбол, поскольку все загадки будут крутиться вокруг шариков...

Загадка противовесов

Для начала найдите лифт и поднимитесь наверх (осторожно! За лифтом находится вечно глючащий кадр. Советую записаться). Приблизьте изображение оранжевого шара (балансера) — для вас важно, что состоит он из восьми частей: одна — кристальная, а семь других — деревянные. Теперь непосредственно к загадке. Стоя у панели, активируйте рычаг подъемника. Наверху установите тумблеры так, как это показано на рисунке. Активируйте механизм рычагом на панели. Ледяной шарик, выплевываемый летающим девайсом, разобьется — и это правильно. Вы еще не сформировали противовес. Идите налево в здание с противовесом внутри. На «чашке весов» уже есть четыре деревянные части. Осталось продумать, что и в каком количестве нужно доложить. Вспомните каморку Саведро (если нужно — запишитесь, а потом подгрузите соответствующий момент игры). Весы там указывали, что один металлический шарик весит ровно столько же, сколько четыре кристальных аналогичного размера, а кристальный — столько, сколько четыре деревянных. Примем дерево за единицу измерения. Зная, что балансер весит 11 единиц (7 единиц дерева + 4 кристалла = 11 единиц), будем считать, что противовес должен весить вдвое больше, то есть 22 единицы. Четыре у нас уже есть. Доложите одну металлическую часть (16 единиц) и две деревянные. В итоге получится (16+2+4) как раз 22! Теперь возвращайтесь к контрольной панели, установите шестеренку в крайнее левое положение (верхний тумблер) и запустите механизм еще раз.



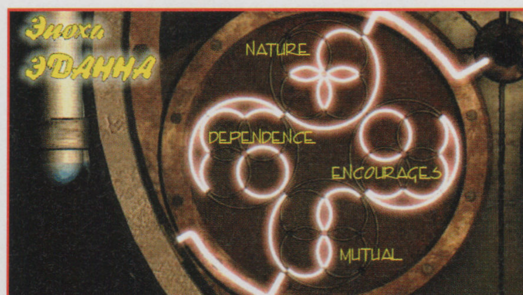
Мерзкий куст заточил бедную пташку в свое чрево (ни фига себе кустик!). Но я это сейчас исправлю. Несколько киловатт, прошедших от корней до листиков, должны моментально остудить эту горячую натуру.

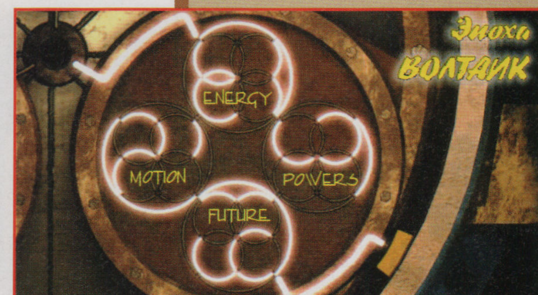
Загадка серпантина

Для начала активируйте контрольную панель и внимательно посмотрите, как шарик двигается. Затем спускайтесь на рельсы и следуйте так, словно вы и есть шарик (соблюдая все повороты по законам физики). Дойдя до очередного барьера, меняйте выставленное на его шкале значение от 10-00 до 18-00 (по аналогии с часовым циферблатом). На первом портале, через который должен будет пролететь шар, должно быть выставлено показание, аналогичное 10-00, на втором — 12-00, на третьем — 14-00 и так далее. После этого возвращайтесь к панели и активируйте ее. Если вы все сделали правильно, порталы будут отключаться именно тогда, когда через них будет пролетать шар.

Загадка двух лотков

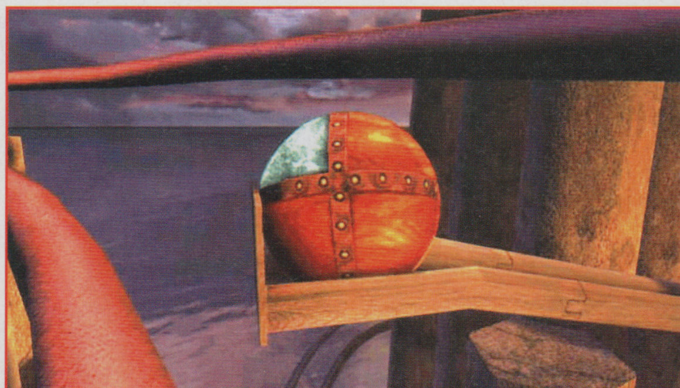
Суть задачки в том, чтобы корректно разместить распределительные клапаны. Оба лотка разделены на шесть чашек: три полные и три пустые. Через пустые шарик соответственно проваливается. Вам нужно добиться, чтобы он провалился в нужное время в нужную чашку (правый лоток, чашка примерно на 14-30). Один клапан (именно тот, который вам и нужен) забит неутомимым Саведро. Соответственно разместить клапаны нужно следующим образом: два на левый лоток (на 12-00 и 14-30) и один на правый (на 10-30). После этого можно смело активировать головоломку повторно.





Загадка подъемного мостика

Возвращайтесь туда, откуда начали свое путешествие по эпохе. Вспоминайте коды в виде пчелиных сот, полученные после каждой последующей удачно решенной задачки. У каждого кода есть характерная цветовая окантовка. Их необходимо вводить на гексагонных досках в следующей последовательности: желтый — синий — зеленый. Вы попадаете в пагоду. Поднимайтесь по



Герои





Кэтрин (Мария Галанте) и малютка **Йеша** (Одри Ахлер) у нее на руках появляются исключительно в первой и последней сценах игры на Томане. Да и то только для того, чтобы показать, какая идиллия царит в месте, созданном Атрусом для своей любимой супруги и обожаемой дочурки. С этой задачей представительницы слабого пола справились весьма успешно.



Саведро — герой, которого вы будете видеть чаще всего. Его играет актер Бред Дуриф. На его счету роли в 70 фильмах. Из них можно особо отметить «Полет над гнездом кукушки», собравший несколько «Оскаров»; «Ночная смена» по роману Стивена Кинга; продолжение известного фильма ужасов про ожившую куклу «Невеста Чакки». Кроме того, «Травма», «Миссисипи в огне», «За завесой секретности», «Пророчество 3», «Чужие 4», «Повелитель колец» и многие другие. В игре сыграл (извините за каламбур), прямо скажем, неплохо. По крайней мере, когда он замахнулся, чтобы разнести мне голову каменным топором, я аж отшатнулся от экрана.

Герои



Герой — вы. Самый главный персонаж игры, для которого я всю эту бредятину и строчу. Для тебя, мой нетерпеливый читатель, мегагеймер по природе своей. Если ты в очередной раз не можешь ни пить, ни есть, ни спать, ни... ну, в общем, все остальное. Если головоломка засела тебе в голову и ломает ее с умением знатного хакера. Если ты выучил все детальки ландшафта, но так и не нашел лестницу, которая у тебя прямо под носом, значит, мой труд не пропал даром. Значит, можно спать спокойно. (Фотографию рекомендую вклеить. По желанию.)





● Ну спасибо, что хоть это художество не нужно вручную записывать. А вообще в игре и без этого писанины хватает. И художникам применение найдется, и математикам, и физикам... Прямо курс средней школы!



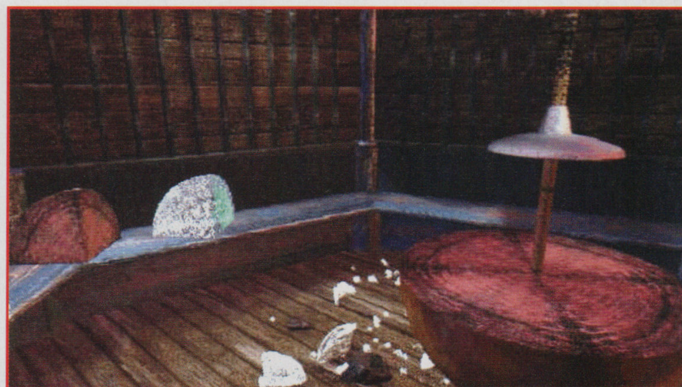
● Товарищи! Ну скажите честно, разве это игра? Это же красотища неописуемая! Если бы мне удалось сделать такой кадр, я был бы счастлив! Так, все! Решено! Не знаете, где продаются билеты на Аматерию?

ступенькам и поворачивайте кресло. Прослушав очередное нытье Саведро, дергайте за рычаг у вас над головой. Эта процедура перенесет вас в башню, генерирующую ледяные шары. Решите головоломку, как показано на соответствующем рисунке, и активируйте синюю кнопку. А теперь почувствуйте себя шариком! На выходе срисуйте символ эпохи и переноситесь в Дж'нанин.

Дж'нанин

Загадка обсерватории

Возможно, вы заметили, что перед тем, как ретироваться, Саведро положил на какой-то экран скомканную страницу. Вам нужно поступить точно так же. Подойдите вплотную к этому девайсу и поочередно размещайте на нем страницы с символами. Сначала из глубины поднимется решетка с книгой Нараян. Затем решетка откроется, и наконец третья страничка активирует мостик, позволяющий вам дотянуться до книги.



Нараян

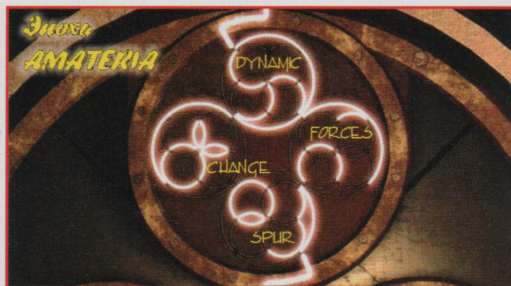
Эпоха, загубленная Сиррусом и Акенаром. Родина Саведро, из-за которой он и взбеленился.

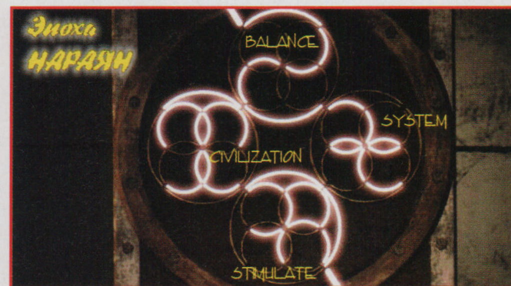
Загадка символов

Для начала поднимитесь наверх и на площадке поверните рубильник, отвечающий за энергию. Затем спускайтесь вниз и переведите рубильник от дальней панели к ближней. Теперь идите к стене и ищите необходимые символы — тех, ко-

Загадка Саведро

Парень попал в сложную ситуацию, и ему нужна моя помощь. Здесь игра наконец приобретает альтернативу. Если вы упретесь как баран «Отдай книгу! Сначала отдай книгу!», получите топором по хохотальнику. Летальный исход. Если выполните то, что он просит, — нарветесь на неисправимую лживость Саведро. Обещание он не сдержит. Но выход есть! Как только кончится видео, рвите когти на второй этаж





торые у вас уже есть, недостаточно. Внимательно перечитайте журналы Атруса и Саведро. Там есть все ответы. Атрус говорил, что есть несколько ключевых концепций в каждом мире — они-то и выступают в роли таких символов. Для Эданны: Nature, Encourages, Mutual, Dependence. Для Волтаик: Energy, Powers, Future, Motion. Для Аматерии: Dynamic, Forces, Spur, Change. Найдите эти символы, срисуйте их и воссоздайте на панели. Первый рисуйте в верхнем круге и дальше по часовой стрелке. Если у вас получится, вся схема загорится белым светом, а преграда исчезнет. Теперь спускайтесь вниз, возьмите книгу Томаны с постамента (только ни в коем случае пока не активируйте!) и найдите еще четыре символа, о которых говорил Атрус: Balance, System, Stimulate, Civilization. Их следует ввести во вторую панель (предварительно переключив рычаг на нее). Это откроет путь в восстановленный Нараян.

и вырубайте ток. Барьер автоматически займет свое место, но и Нараян не покажется. А получив книгу Релишан, решайте, что вам делать с этим гадом. Можно оставить его загибаться. Можно благосклонно (заблаговременно переключив рычаг) позволить ему воссоединиться с семьей. Можно снова открыть барьер и получить топором по голове. Ну второй — самый гуманный, поэтому отправляйте его восвояси, а сами переноситесь в Томану и возвращайте книгу Атрусу. Вот и все. Можно сказать, хэппи-энд. MG





СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

Тестируемым продуктом этого номера изначально были объявлены роликовые коньки. Но поскольку выяснилось, что никто не знает, каким боком они подсоединяются к персональному компьютеру или ноутбуку, пришлось их заменить на другие железки. Тем не менее мы хотим воспользоваться случаем и донести до вас информацию об этом замечательном hardware, которое в ряде моментов значительно лучше и прочнее, чем любая PC-железка. Современные ролики разделяются на два основных класса — In-line и «табуретки». Тут мы наблюдаем полную аналогию с PC и Mac (разумеется, Macintosh — это «табуретки»). 95% людей ездят на in-line и смотрят на другой класс как на больших чудаков, хотя и признают некоторые удобные моменты в их разновидности hardware. Остановим свое внимание на классе in-line. Количество колес у разных типов коньков бывает от двух до пяти. Классический вариант с четырьмя колесами. Тут мы опять же наблюдаем полную аналогию с PC, у которого всегда четыре ножки. Следующая существенная часть роликовых коньков — это восемь шариковых подшипников, по два на каждое колесо. Совместимы ли эти подшипники со шпинделем винчестера или CD-ROM? Скорее всего, нет. Сравнение прочности корпуса ботинка и корпуса PC явно пойдет не на пользу последнему. Подумайте сами, какой корпус выдержит регулярные падения на асфальт с высоты более метра по многу раз в день? Далее рассмотрим охлаждение. Вот тут ролики пока не на высоте. Все, что они могут предложить, — это лишь пассивное охлаждение забортным воздухом, отбираемым после первого контура турбины... ой, что это мы, в смысле воздухом, задувающим в дырочки ботинка и просачивающимся через пористый внутренний сапог. Зато по качеству разъемов и защелок ролики опять впереди — вряд ли хоть один разъем или крепление системной платы будет продолжать выполнять свои функции, если им с размаху проскрести по асфальту несколько метров, прижав сверху тушей самого роллера. На этом позвольте закончить перечисление достоинств сего замечательного hardware и перейти к более тонким технологиям.

Nick A. Skokov

ТЕСТ

CD-дисководы



Какой самый популярный сменный носитель информации на сегодня? Конечно же, CD-ROM! И звук, и компьютерные программы — все это сегодня распространяется на 99% на CD-дисках. Поэтому тема очередного тестирования — приводы для CD. Многие из этих приводов обладают дополнительными полезными свойствами: могут читать DVD, записывать CD-R и CD-RW. Но основная их задача — это чтение дисков CD-ROM.

НОВОСТИ

Анонсы и перспективные технологии



Лидер сегодняшних новостей по числу упоминаний — оперативная память. Тут вам и стремительное удешевление всех ее видов, и перспективы роста продаж, и возможные перспективы развития. Разумеется, память не единственный актуальный продукт на сегодня, мультимедиа, как всегда, пользуется спросом.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Полклавы



Бывают устройства простые не только с виду, но и по назначению. Глядя иногда на все прочие устройства, и не поймешь сразу, для чего они нужны, но когда вы узнаете их назначение, то становится ясно, что пользоваться ими легко и просто. А бывают вещи, сразу вроде бы понятные с виду, но пользоваться которыми еще долго надо учиться. Эти «полклавы» явно относятся к последней категории.

Lady Alice, Nick A. Skokov

Проходит год за годом, но спрос на обычные, штампованные компакт-диски не только не снижается, несмотря на многочисленные мрачные прогнозы, а продолжает расти. Большой популярностью пользуются и приводы для их проигрывания; хотя в процентном соотношении CD-drive'ы немного сдают и в новые компьютеры все чаще сразу устанавливаются пишущие устройства, а то и вообще DVD-плееры, все равно объемы продаж классических «сидюков» остаются на высоте. Причина, как нам кажется, довольно проста: все технологические новинки, с которыми настойчиво пытаются выйти на рынок фирмы-производители, интересуют в основном только ограниченную часть пользовательской аудитории.



Крутится, вертится диск голубой

Тестирование CD-дисководов

Конечно, модно иметь в своем компьютере пишущее, а то и перезаписывающее устройство, но реально оно понадобится лишь тем, кто постоянно имеет дело с большими объемами информации. Обычные же, читающие, приводы вполне удовлетворяют потребности многочисленных групп пользователей — от геймеров до домохозяек. Но вот совсем без CD-дисковода современный компьютер немыслим. Практически 100% распространяемых сегодня программных продуктов публикуются именно на компакт-дисках вне зависимости от их объема, и подобный способ инсталляции, похоже, останется доминирующим на протяжении ближайших лет. Понемногу дистрибутивы проникают в Internet, но далеко не каждый владелец компьютера может похвастаться достаточно быстрым соединением, чтобы загрузить инсталляционную версию какого-нибудь пакета размером в пару сотен мегабайт (в данном случае мы говорим не о пиратских сайтах, а о новых способах распространения ПО, когда вы скачиваете всю программу из Сети и покупаете лишь код, позволяющий ее запустить).

Техника приводов компакт-дисков за прошедший год не претерпела никаких более-менее заметных изменений. Это и неудивительно: CD-технологию уже по праву можно назвать если и не старой, то точно пожилой; практически все возможные усовершенствования уже были найдены и внедрены; то же, что не прижилось, тихо и спокойно отмерло (например, способ загрузки компакт-дисков в привод через специальный «конверт»). Основной фактор, которым отмечалась эволюция устройств CD-drive — скорость чтения, — тоже пришел в состояние баланса. Сейчас нормальным декларируемым показателем является 40–56× (хотя редкое устройство показывает такие результаты при реальном тестировании). Попытки создания сверхбыстрых компакт-приводов, например 72-скоростного CD-drive с тремя считывающими лучами, не получили поддержки. Действительно, если фактически любому приложению за глаза хватает 8–16-скоростного режима считывания, то зачем платить лишние деньги за красивый лейбл на передней панели дисковода?

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Можно ли разогнать старый восьмискоростной CD-ROM, чтобы он работал побыстрее?

Нет, об успешных попытках разгона CD-приводов нам ничего не известно; более того, нестандартная скорость вращения шпинделя приведет, скорее всего, к полной невозможности считать хоть что-то с диска. Да и нужно ли его разгонять? Той скорости, на которой работает ваш дисковод, за глаза хватит любой самой современной игре; единственное неудобство проявляется при копировании больших массивов данных с CD на жесткий диск, но это все-таки довольно редкая операция. Зато вы можете с гордостью считать, что ваш привод вас не обманывает: устройства, маркированные как 8×, практически всегда выдерживали декларированную скорость, а вот характеристики современных дисководов указывают на практически недостижимую максимальную скорость. 

Диски CD-ROM по-прежнему изготовляются в заводских условиях. За прошедшие годы, по-видимому, были определены основные параметры для оптимизации их производства, в результате мы окончательно избавились от той парадоксальной ситуации середины 90-х годов, когда один и тот же CD на одних приводах читался, на других — с грехом пополам, а на третьих вообще не опознавался. Теперь даже самый «левый» диск читается, как правило, везде и всегда. Параллельно с этим решилась проблема и с ограниченной совместимостью CD-приводов и записываемых и перезаписываемых дисков. Если вы помните, то поначалу многие дисководы капризничали, отказываясь воспринимать диск CD-R того или иного типа. Теперь эта проблема снята, и недосягаемыми для обычных дисководов остаются разве что DVD-диски, но тут речь идет уже об иной технологии, и сэкономить подобным образом не удастся никогда. К тому же DVD-приводы настолько подешевели, что вполне могут заменить собой CD-drive, если такая потребность вдруг возникнет.

CD-R и CD-RW

Сколько обычных компакт-дисков накоплено в мире, трудно даже представить. Срок их жизни, конечно, намного превосходит те двадцать лет, которые успели пройти с начала CD-революции. Однако существует серьезная опасность, с которой рано или поздно сталкивается практически каждый владелец коллекции компакт-дисков. Несмотря на свою прочность, CD подвержены механическим повреждениям во время проигрывания. Царапины на рабочей поверхности диска могут быть вызваны различными причинами: низким качеством пластика, попаданием в механизм привода твердых инородных тел или же некачественной механической частью устройства. Тем не менее, когда они появляются, бороться с ними становится очень сложно. Никакая полировка компакт-диска не устраняет всех повреждений.

Несмотря на свою прочность, CD подвержены механическим повреждениям во время проигрывания.

Меломану, слушающему диск раз в месяц на качественной аппаратуре, еще хорошо, а что делать простому геймеру, ежедневно крутящему в своем китайском приводе любимую игрушку, CD с которой уже нигде не купить? Выход только один — делать время от времени резервные копии наиболее нужных компактов; то есть либо обзаводиться своим приводом CD-R/CD-RW, либо искать приятеля, обремененного таковым. А на рабочем месте пишущая техника должна присутствовать просто в обязательном порядке — очень низкая себестоимость хранения информации на компакт-дисках делает их практически идеальным выбором как для резервного копирования, так и для обмена большими объемами данных. Конечно, всегда нужно помнить об ограниченном сроке жизни CD-R/RW-дисков, но в любом

Тестируем...
DVD-приводы

Creative DVD Encore



Это устройство, сочетающее в себе 12-скоростной DVD и 40-скоростной CD-привод, произвело на нас приятное впечатление. Хороший CD-диск читался без проблем на почти максимально обещанной производителем скорости, несколько поцарапанный диск — тоже без существенного падения скорости, и совсем плохой — очень медленно, со скоростью около 4× и даже меньше. Шум, производимый дисководом,— в пределах нормы для современных CD-устройств (которые, к сожалению, являются одними из самых шумных компонентов компьютера). Из недостатков отметим чрезмерно задумчивую реакцию на кнопку Eject. Однажды CD-drive вообще отказался отдавать диск по этой кнопке, и лишь аналогичная команда из меню Windows прервала его размышления. Сопротивление трэя при задвигании его вручную — минимальное. Дизайн передней панели — обычный для Creative с достаточным количеством необходимых надписей, в числе которых встречается и DVD, и Creative, и «скорость». Традиционные гнездо для наушников и регулятор громкости — в наличии, хотя кнопка Play для Audio CD отсутствует.

LG DVD-8080B Editor Choice



Этот 8-скоростной DVD-привод от LG, являющийся одновременно 40× CD-ROM'ом, оказался на удивление тихим и беззвучным. Хороший диск был прочитан с обещанной производителем скоростью. Диск же чуть хуже нового и очень сильно поцарапанный при тестировании дали практически одинаковые результаты — привод читает их со скоростью 8×, что весьма неплохо. Внешний вид дисковода, к сожалению, совершенно невзрачный — он просто белый с надписью DVD-ROM и небольшой кнопкой Eject почти прямоугольной формы. Хотелось бы видеть на устройстве хотя бы название фирмы-производителя. Сопротивление трэя при задвигании его вручную — маленькое. Кроме хороших считывающих возможностей специально отметим поразительно тихую на общем фоне работу этого DVD-ROM.

Pioneer DVD-106S



Аж 16-скоростной DVD-привод с оригинальным дизайном передней панели. В данном случае оригинальность пошла дальше, чем обычное изменение оформления; изменился метод загрузки диска — вместо традиционного трэя щель. Вы вставляете диск в щель, прикрытую гибкой пылезащищающей заслонкой, при-



случае около тридцати лет хранения они вам обеспечат.

В отличие от обычных, читающих приводов, устройства CD-R/CD-RW еще не достигли максимума производительности, выраженного скоростью записи/перезаписи/чтения. Точнее, предстоит развивать два первых параметра — ведь практически вся современная записывающая техника уже может читать компакт-диски на скоростях 24–32×, что вполне достаточно для нормальной работы любых программ. Что же касается записи/перезаписи, то с этим пока дела обстоят хуже. Рубежи в 4 и 8× были благополучно пройдены, и в первой половине этого года большую часть рынка занимали устройства со скоростями 10 и 12×. Однако о том, насколько такие характеристики далеки от идеала, наглядно свидетельствует номенклатура профессиональной техники — так, компания Plextor уже выпустила привод, записывающий на скорости 24×. Но и цена у таких устройств в два, а то и в несколько раз выше, чем у массовых моделей. Так что перед покупкой приходится долго и мучительно решать, чем же пожертвовать: деньгами или производительностью. Приятной тенденцией прошедшего года стало совмещение устройств CD-R и CD-RW в одном комбинированном приводе теперь они практически все способны записывать диски и CD-R, и CD-RW. За этим классом устройств сохранилось общее название CD-RW.

Вся современная записывающая техника уже может читать компакт-диски на скоростях 24–32x, что достаточно для нормальной работы.

«Болванки»

Однократно записываемые (CD-R) и перезаписываемые (CD-RW)

Словарь

Tray *(трэй) — пластмассовый поднос, выезжающий из привода CD-ROM, на который кладется диск. В ряде случаев имеет небольшие боковые выступы, позволяющие удерживать диск и при вертикальном положении дисковода. В ряде анекдотов упоминается как подставка для кружки с кофе.*

DVD *(Digital Versatile Disk) — более современный, чем CD-ROM, стандарт хранения информации на компакт-диске. Отличается от обычных CD большей плотностью записи и меньшей распространенностью. Кроме того, все DVD-устройства умеют читать CD-диски. В обычном CD-ROM'е DVD-диск не читается.*

40× *— скорость чтения диска, равная 150 кбайт/с. Такой способ маркировки сложился исторически. Дело в том, что скорость считывания обычного звукового компакта проигрывателем — 150 кбайт/с. Когда появились первые компьютерные устройства, то они имели скорости 1x, 2x, 4x.*

Eject *(выброс диска) — кнопка на передней панели считывающего CD-устройства, предназначенная для закрытия и открытия трэя (или загрузки и выгрузки диска другим способом). В меню Windows для CD есть аналогичный пункт, который работает только на открытие трэя, и только при наличии диска внутри.*

Словарь

CD-drive *(Compact Disk Drive) — любой привод для чтения CD-дисков. Сюда входят и CD-ROM, и CD-RW, и DVD.*

CD-R *— устройство для однократной записи на диск. Сами диски CD-R чаще называют просто «болванками».*

CD-RW *— устройство для однократной или многократной записи на диск. Сами диски тоже называются CD-RW.*

мерно на две трети, далее дисковод втягивает его самостоятельно. При нажатии на кнопку Eject диск не вылетает на пару метров вперед, как предположил ряд наших редакторов (видимо, насмотревшись боевиков или фантастики), а плавно выезжает чуть больше чем наполовину. Достоинством такого метода загрузки является то, что устройство работает в любом положении — хоть боком, хоть вверх ногами, хоть в вертикальном положении, лицевой панелью вниз. Необходимо отметить, что такой дизайн — стандартен для фирмы Pioneer уже давно. По скоростным характеристикам привод произвел на нас странное впечатление. Даже самый идеальный диск он читал неравномерно, но с достаточно приличной средней скоростью. Эта тенденция сохранилась и при переходе к средним и плохим дискам. Самый поцарапанный, но еще читающийся диск на хороших участках дисковод читает быстро и сбрасывает скорость лишь там, где это необходимо. К сожалению, если вы работаете с таким диском, то это приводит к непрерывным разгонам и торможениям, что, несмотря на интеллектуальный алгоритм, может быть медленнее, чем примитивно читать его со скоростью 8×.

Samsung DVD SD-612



Это 12-скоростное DVD-устройство — вполне типичный представитель своего класса. Оно хорошо читает CD-диски: качественные — со скоростью, обещанной производителем, чуть менее качественные — так же хорошо, да и с плохими, поцарапанными, справляется с не самой маленькой — средней скоростью. Внешний вид такой же безликий, как и у некоторых других производителей. Ни лейбла изготовителя, ни скорости считывания, DVD-ROM — и все тут. Сопротивление при задвигании трэя вручную — среднее, могло быть и немного полегче. Шум при работе — на уровне среднего. Зато у него есть другое достоинство — это самый дешевый DVD, который стоит всего $50, почти на $10 меньше, чем все остальные тестируемые устройства этого типа.

NEC DV-5800



Очередное DVD-устройство без всяких опознавательных знаков на лицевой панели. Лишь безликие надписи «компакт-диск» и DVD-ROM. Ни фирмы, ни максимальной скорости. Скорость чтения хороших дисков — как



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

У меня есть загрузочный CD-ROM, я с него нормально гружусь дома, но когда я дал его другу, у него компьютер не запустился. В чем может быть дело?

Возможность загрузки компьютера с CD-ROM'а появилась уже довольно давно, но история персоналок все равно длиннее. Поэтому не стоит удивляться, что значительная часть машин, которые продолжают работать, такой функции лишена напрочь. Если тот компьютер, который отказался загружаться с вашего CD, был собран или приобретен в 95–96-м годах. или еще раньше, то шансы на успех резко уменьшаются. При этом причина кроется не в IDE-контроллере (по большому счету, за прошедшие годы IDE обогатилась только новыми шинами передачи данных на 66 и 100 МГц,



диски тоже постоянно прогрессируют. Важнейшими их параметрами являются максимальная скорость записи и объем. Ограничение по скорости нужно постоянно учитывать: если возможности «болванки» и дисковода будут отличаться, ничего хорошего из этого не выйдет. А определить, на что годен тот или иной диск, не так-то и просто. Да, на обложке хороших дисков всегда проставляется предельная скорость, и лишь когда продукт действительно оригинальный, производитель не обманывает нас. Вот только беда в том, что рынок наш наводнен дешевыми дисками no-name, на которых зачастую вообще ничего не написано. К слову сказать, проблемы на рынке «болванок» есть не только у нас в стране. В последнее время большинство производителей (а это, как несложно догадаться, в основном тайваньские компании) сообщают о резком падении прибылей от производства и реализации дисков CD-R и CD-RW; долгая и упорная конкуренция привела к тому, что товар продается чуть ли не по себестоимости. Чем это кончится — неизвестно; вполне вероятно, что обиженные капиталисты пойдут по стопам производителей оперативной памяти и организуют локальное землетрясение, в результате чего цены на диски вырастут в несколько раз. Так что, если вы планируете активно размножать компакты, лучше запаситесь ими, пока цены не подскочили.

DVD

DVD, как и ожидалось, стойко держится своей рыночной ниши и медленно проникает в другие сферы рынка. С уверенностью можно сказать, что сегодня, как и год назад, в основном эта технология применяется при производстве видеодисков. Разработчики программного обеспечения хотя и не прониклись идеями экономии дискового пространства и машинных ресурсов, все-таки пока не могут найти, чем же забить 4–7 Гбайт, умещающихся на одном DVD-диске. Даже традиционно объемистые игрушки и то в большинстве своем игнорируют новый формат: не более полудюжины программ было выпущено в обход традиционных CD-ROM. По этой же причине производители DVD-дисков не спешат выпускать на рынок и носители повышенной емкости. Все равно пока на них не найдется потребителя.

Кроме того, DVD потихоньку начинает позиционироваться как удобное средство для записи информации, причем упор делается не на владельцев компьютерной техники, а на фанатов телевидения. Все хорошо, но цены на пишущие DVD-приводы остаются пока настолько высокими, что об

Цены на пишущие DVD-приводы остаются пока настолько высокими, что об их использовании в быту можно даже и не задумываться.

Тестируем...
DVD-приводы

и обещана производителем. Чтение не только «поношенных» и слегка поцарапанных, но и неплохих дисков — весьма посредственное, дисковод часто сбрасывает скорость и находит ошибки даже на слегка поцарапанных дисках. Так что как устройство для чтения дешевых или «поношенных» CD мы его рекомендовать не беремся. Кроме того, при работе эта модель NEC довольно сильно жужжит и шумит. Сопротивление при задвигании трэя вручную — выше необходимого минимума. В целом, эта модель произвела на нас не очень хорошее впечатление, поскольку недостатки есть, а похвалить не за что.

ASUS DVD-E12



Последний из испытанных нами DVD-приводов. Внешний его вид порадовал — тут вам и надписи: «ASUS», и «DVD», и даже скорость 12× не забыли. Но вот со считывающими способностями у него не так все радужно, как хотелось бы. Первый тест, который привел нас в недоумение, — seek time, выдал результат в 1500 мс, что гораздо хуже, чем просто плохо. Объясняется, это, видимо, только тем, что привод плохо читает даже достаточно хорошие диски и пытается перечитать сбойные (с его точки зрения) места много раз. Сопротивление трэя при задвигании вручную у этой модели такое, что можно столкнуть компьютер, а трэй так и не задвинется. В общем, DVD-E12 произвел на нас положительное впечатление внешним видом и, кстати, наличием дополнительной кнопки Play, а отрицательное — результатами тестирования. Возможно, нам попался плохо настроенный или отъюстированный экземпляр, но то, что мы видели, не советуем покупать. Самым лучшим способом удостовериться, так ли это на самом деле, будет узнать о его поведении в работе у пользователей, уже купивших данную модель. Если они его хвалят — можно смело брать.

Диск — классическая форма носителя. Вызвано это тем, что изначально носители данных считывались при помощи механических устройств, динамически позиционируемых над рабочей поверхностью с записанной информацией. У такого механического подхода масса минусов: громоздкий механизм, шум во время холостого и полезного хода, низкая надежность и высокая опасность повреждений как носителей, так и элементов считывающего устройства. Наконец, электромотор не отличается экономным отношением к электроэнергии, что особенно критично для владельцев портативных компьютеров.
Надо что-то менять! И вот Constellation 3D, уже громко заявившая о себе созданием FMD-технологии, сообщила, что со временем отойдет от классических решений и перестанет использовать вращающиеся диски в своих изделиях. Вместо этого многослойные флюоресцентные носители примут форму обычных пластиковых карточек, которые не царапаются и не истираются. Считываться же такие пластинки будут, видимо, с помощью системы подвижных зеркал.

Изначально компакт-диск вмещал в себя 650 Мбайт данных, что соответствует 74 мин. звучания музыки, записанной в формате CD-Audio. Так как сам стандарт разрабатывался для хранения музыки, то долгое время все были довольны: редкий альбом длится более часа. Однако в последнее время компакт-диски используются на компьютерах куда чаще, чем в музыкальных центрах. А здесь к носителям предъявляются уже другие требования: чем больше объем хранимой информации — тем лучше. Поэтому за последний год получили широкое распространение компакт-диски нового объема. В первую очередь это 700-Мбайт носитель (80 мин. звучания музыки), который без проблем воспринимается большинством современных CD-дисководов. Кроме того, есть и более экстремальные диски — на 780 и 800 Мбайт соответственно, но в этом случае нет стопроцентной гарантии, что такой диск будет прочитан.

их использовании в быту мы с вами можем пока даже и не задумываться. А жаль! Ведь диск объемом в 4,3 Гбайт идеально подошел бы для хранения резервного образа стартового раздела жесткого диска и максимально облегчил бы процесс восстановления компьютера, если не ровен час случится беда.

Внедряются DVD-технологии в жизнь все больше окольными путями. В частности, эти приводы почему-то пользуются особой любовью у производителей портативных компьютеров. В результате чуть ли не каждый второй ноутбук выпускается сегодня со встроенным DVD-дисководом, что, разумеется, повышает и без того немалую цену, так как мобильные и портативные DVD все же существенно дороже, чем аналогичный CD. Также в огромных количествах DVD-приводы делают в мобильном внешнем исполнении; учитывая высокую скорость считывания данных, в этом случае используются такие высокоскоростные интерфейсы, как USB или FireWire. Необходимо отметить, что пропускная способность USB-интерфейса пока обеспечивает только скорость 6× и не более. Кроме того, в этом году стали все чаще и чаще встречаться комбайны — дисководы, работающие с компакт-дисками форматов CD-ROM, CD-R, CD-RW и DVD. Это довольно сложные и дорогие конструкции, ведь для CD и DVD применяются лазерные излучатели различных видов. Так что сейчас покупка такого комбайна за запрашиваемые $250 обойдется явно дороже, чем приобретение CD-RW и DVD по отдельности. Не производят DVD-приводов сегодня только самые

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

но не более того), а в программе BIOS, которая, собственно, и отвечает за поведение вашего компьютера на начальном этапе загрузки. К сожалению, самый простой способ проверить — посмотреть опции настроек BIOS — не всегда помогает, так как в некоторых микросхемах такая возможность была запланирована, но не реализована. Попробуйте логически поставить CD-привод на место жесткого диска и отключите другие IDE-устройства; такой эксперимент поможет точно определить возможности BIOS. Если компьютер по-прежнему не будет загружаться, вам придется поискать новую прошивку (если, конечно, плата допускает использование новых прошивок).



CD-ROM

Creative CD5233E



Достаточно симпатично выглядящий 52-скоростной CD-ROM. Дизайн передней панели ясно показывает и фирму-производителя, и максимальную скорость считывания, правда, не совсем понятно, что означают маленькие буквы «mx» после 52x. Мы предполагаем, что это либо слово «max», с пропущенной буквой «a», либо новое дополнительное свойство, нам пока неизвестное. Еще нас порадовала большая круглая светло-зеленая лампочка на передней панели — индикатор доступа к CD. Этот дисковод ориентирован, видимо, только на очень хорошие диски, так как даже наш лучший тестовый диск был прочитан им с многократными падениями скорости, причем каждый раз в новых местах. Жужжал он при этом довольно громко, так что диски немного худшего качества он читал строго со скоростью 8× без малейшей попытки ускориться. Несколько поцарапанный диск был им отвергнут практически в самом начале. Зато сопротивление трэя при задвигании вручную, как и у всех Creative,— минимальное. Дополнительная кнопка Play также присутствует. В целом, основной большой минус — этот CD-ROM плохо читает любые диски, и чем CD «поношеннее», тем хуже.

Acer 650G



Первым, произведшим на нас впечатление моментом, был черный цвет трэя. Все настолько привыкли к стандартному беловатому цвету передних панелей, крышечек и прочего, что выдвигание почти черного (темно-темно-серый на самом деле) трэя сразу обращает на себя внимание. Вторым моментом, который тоже нельзя проигнорировать, было гудение CD во время чтения. По этому звуку сразу и однозначно определяется, работает CD или нет. На передней панели, кроме двух стандартных кнопок Eject и Play, расположен еще (вместо колесика) цифровой регулятор громкости. Маркировка максимальной теоретической скорости также в наличии — 50x. Зато как он читает! Даже самый поганый исцарапанный диск был прочитан практически с той же скоростью, что и эталонный, качественный. Трэй устройства без проблем задвигается вручную. В целом, если вы привыкли к работе в шахтерском забое или ином шумном месте, этот драйв как раз для вас, так как претензий по чтению любых дисков нет никаких.

Acer 652P



Этот дисковод еще в процессе установки произвел на нас впечатление своим повышенным весом. Поскольку разборка или разламывание на части в задачу тестирования не входили, то, что там столько весит, для нас осталось тайной. За недостаток это посчитать никак нельзя — ведь не портативное устройство.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Где купить чистые CD-R, из которых делают загрузочные компакт-диски?

На самом деле вы можете сделать загрузочный компакт-диск из абсолютно любой «болванки», которую примет ваш дисковод. Сама технология работы таких дисков предельно проста: на компакт-диск копируется образ загрузочной трехдюймовой дискеты, содержащей стартовые файлы той или иной операционной системы. Оба основных стандарта — и Joilet, и ISO-9660 — поддерживают подобную операцию. Перед созданием CD вам потребуется тот флоппи-диск, образ которого будет переноситься. Вопреки бытующему мнению, загрузочные компакты вовсе не привязаны к старой системе DOS: вообще не существует никакой связи между копируемым образом и тем,

ленивые фирмы, а лидеры остаются старые — Plextor, Ricoh, из более дешевых — Mitsumi... При этом качество работы, которое на первых порах нет-нет да и вызывало нарекания, сегодня значительно повысилось.

Из-за малой распространенности пишущих DVD-дисководов рынок пустых «болванок» для них довольно узок, и большинство пользователей этих устройств приобретают уже готовые диски.

Еще одной угрозой для популяризации DVD стали программы, переводящие видео DVD-диски из их оригинального стандарта в формат MPEG-4, в котором за счет большей степени компрессии фильм помещается на обычном CD-диске. Так как качество такого рипа остается достаточно высоким, то можно предположить, что за стремительным взлетом малозаконного размножения музыкальных записей придет черед и видеофильмов.

Push me!

Во всех тестах мы оценивали сопротивление дисковода при задвигании трэя вручную. Зачем? Обычно, положив диск на трэй, последний слегка толкают пальцем внутрь, а не тянутся к кнопке на корпусе, расположенной внизу и заслоненной выдвинутым трэем. Удобно, когда дисковод воспринимает даже небольшое подталкивание как команду «закрыть». Наиболее запущенным случаем являлось поведение некоторых Audio CD, которые таким способом вообще не закрывали трэй, а при более сильном нажатии пытались выдвинуть его обратно в полностью открытое положение, жужжа моторчиком.

Между тем барская неторопливость DVD может серьезно сказаться на конкурентоспособности этого формата, особенно на компьютерном рынке. Если производители аудио- и видеопродукции уже приняли его за основной и наиболее перспективный в обозримом будущем, то претендентов на роль универсального накопителя для двоичной информации на сегодняшний день хватает, и их число продолжает расти. Наиболее же вероятный «убийца DVD» — это компания Constellation 3D со своей технологией производства «объемных дисков».

Мы уже рассказывали вкратце о принципах этого изобретения,

Если вы не слишком стеснены в денежных средствах, лучше купите DVD или CD-RW вместо CD-привода.

Тестируем...
CD-ROM

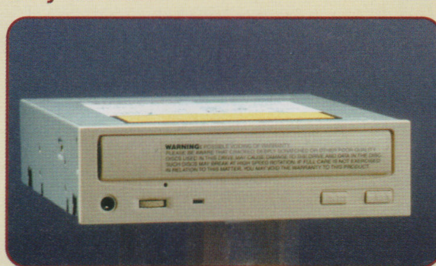
Гудит дисковод хотя и тише других, но лишь не намного, так что все равно остается источником повышенного шума в компьютере. Дизайн передней панели очень приятный — она слегка выгнутая, с красивыми кнопками овальной формы разных размеров. Надписи о скоростях и производителе тоже на месте. Хорошие диски это устройство читает без проблем, поцарапанные — читает неплохо, но все же постепенно сбрасывает скорость до 7x. Трэй при задвигании вручную оказывает несколько повышенное сопротивление. В целом, как нам кажется, это качественная и надежная модель CD-ROM с одним из наиболее удачных дизайнов передней панели.

LG CRD-8521B



*Эта 52-скоростная модель от LG показала очень хорошие результаты в тестировании. Внешний дизайн выполнен в том же стиле, что и другие модели CD-приводов от компании LG. По качеству чтения любых дисков, включая сильно поцарапанные, абсолютно никаких претензий — читает, как новенькие! С удовлетворением отметим тот факт, что все приводы производства этой компании оказываются малошумящими. Сопротивление трэя при задвигании вручную — минимальное. В целом, учитывая низкую стоимость и очень хорошие технические характеристики, мы рискнули присвоить этой модели обе награды — и **«Выбор редакции»** по совокупности свойств, и **«Лучшая покупка»** по цене.*

Sony CDU5211



52-скоростная модель от Sony, на торцевой части трэя которой, вместо полагающихся там названий компании и скорости чтения, расположена специальная наклейка. На ней написано бюрократическим языком примерно следующее: «Если вы будете засовывать внутрь всякую ерунду, вроде потрескавшихся или просто очень плохих дисков, то Sony снимает с себя всякую ответственность за последствия» (перевод на доступный язык проделан заходившим в комнату на пару минут сисадмином). Результаты тестирования показали, что хорошие и неплохие диски читаются этим приводом без проблем, поцарапанные же — просто не читаются. Сопротивление при задвигании трэя вручную — минимальное. Уровень шума, производимого устройством,— на среднем для CD-ROM уровне или чуть ниже, то есть все же громковато. В целом это достаточно быстрый дисковод.

ASUS CD-S500



Неплохо выглядящий дисковод с максимальной скоростью 50x. Судя по громкости гудения и со-

когда о нем появилась самая первая информация. Сейчас же можно с уверенностью сказать, что концепция прошла испытание временем и действительно годится для создания носителей данных повышенного объема. В отличие от привычных нам CD или еще не привычных, но уже знакомых DVD, информация в этом случае располагается не на одной или двух рабочих поверхностях, но на множестве слоев, находящихся один над другим.

Технология Constellation 3D коренным образом отличается от той, на которой основаны компакт-диски и DVD. Вместо отраженного от металлизированного слоя света, она опирается на флуоресцирующие полимерные материалы. Таким образом, 3D-диск начинает как бы светиться самостоятельно, если направить на него луч света нужной интенсивности и под правильным углом. Способ хранения данных остается прежним — это те же самые микроскопические лунки, записанные вдоль спирального трека, многократно опоясывающего диск. А вот на вид FMD-диски (таково их официальное наименование) сильно отличаются от всех своих предшественников хотя бы за счет того, что они прозрачны.

Так как технология находится еще в стадии становления, рано пока говорить об определенных форм-факторах, в которых станут производиться FMD. То же самое относится и к их будущей емкости; на данный момент предполагается, что первые флуоресцентные диски будут вмещать от 25 до 140 Гбайт; физический же предел FMD-технологии специалисты относят в район терабайта. А это, поверьте, *очень* много. Хотя всего 10 лет назад считалось, что 1 Гбайт — тоже много.

Первые флуоресцентные диски будут вмещать от 25 до 140 Гбайт; физический же предел FMD-технологии специалисты относят в район терабайта.

Почему мы предполагаем, что флуоресцентные диски прорвутся на рынок, а не останутся мертвой академической разработкой? Потому что первые пробные образцы дисководов для FMD уже можно увидеть своими глазами и пощупать руками. Пока они работают с 120-мм носителями (это тот же размер, что и у обычных CD) емкостью от 20 Гбайт — со скоростью трансфера выше гигабайта в секунду. Общественности уже представлены внешние периферийные устройства, и, думается, не за горами появление обычных дисководов пятидюймового формата.

Альтернативой DVD-приводам могут стать игровые приставки. Предварительная информация говорит о том, что выходящий в свет X-Box действительно удастся использовать в качестве полноценного DVD-плеера. Именно таким путем пошла в свое время и компания Sony, выпуская свою приставку PlayStation 2. Не секрет, что едва ли не половина ее

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

что он содержит. Единственное условие — если CD создается для запуска на неизвестной машине, лучше остановить выбор на такой системе, которая с высокой вероятностью пойдет на любом аппаратном обеспечении. Кроме того, если вы собираетесь во время первой загрузки считывать данные с компакт-диска, то загрузочная область должна содержать и драйвер CD-ROM. Например, в случае с MS DOS — это файл драйвера и программа mscdex.exe. Для этого добавьте в config.sys строку типа DEVICE=<драйвер> /D:<имя устройства>, а в autoexec.bat — MSCDEX.EXE /D:<имя устройства>. Задаваемое имя может быть произвольным, но важно, чтобы оно совпадало. Если у вас нет драйвера конкретного CD-ROM, то можно воспользоваться почти любым другим.



О качестве

Если CD-ROM при тестировании читал диски плохо, а у вас стоит такой же и читает все подряд, включая диски, протертые наждачной бумагой, значит, экземпляр экземпляру рознь. Поэтому мы пишем все, как есть. Ведь, если нам попадается неудачный экземпляр, то никто не даст гарантии, что вы не купите точно такой же в магазине.

трясению стола, скорость могла бы быть и больше. Дизайн передней панели незамысловат, но вполне функционален. Тут и традиционные две кнопки плюс гнездо для наушников, и регулятор громкости, да и все информативные надписи не забыты — «ASUS 50× max». Кстати, слово «max», видимо, стали писать в последнее время потому, что часть пользователей требовала чтения всего диска на скорости 50x. Не получив обещанного, несли дисковод обратно в магазин и возвращали. Чтение хороших и неплохих дисков проблем у этого дисковода не вызвало, поцарапанные — также читаются, хотя и с пониженной скоростью. Еще одной проблемой стала попытка задвинуть трэй руками — дисковод отчаянно сопротивлялся, но потом при приложении значительных усилий сдался. В целом, если не обращать внимание на ураганное гудение и вибрацию, привод хороший.

Samsung SC-148



Очередной «бледнолицый брат» с единственной надписью: «48× Max». Из нетрадиционных моментов дизайна — кнопка Eject, утопленная практически заподлицо в переднюю панель. Сразу скажем о больном месте большинства CD-ROM — шуме. Гудит эта модель сильно, на уровне всех других. Качество считывания, видимо, зависит от удачи, погоды на Марсе или миллисекунд, прошедших с момента старта системы. Один раз он может прочитать диск на ура, с обещанной производителем скоростью, тут же при повторном чтении снизить скорость до 4× и не делать никаких попыток читать быстрее. Возможно, это глюк BIOS-привода или проблемы с центровкой дисков. Трэй хорошо задвигается при легком нажатии. Интересно то, что, несмотря на большую декларированную скорость, время разгона и остановки CD — очень маленькое, что несомненно является достоинством. В целом вполне приличный CD-ROM, если глюк с чтением на скорости 4× не встречается слишком часто.

Mitsumi FX4830



Дисковод с сомнительной по дизайну передней панелью. Интересная особенность — на трэе есть четыре пластмассовых лапки, которые можно повернуть для удержания диска, если дисковод расположен вертикально. У большинства других моделей эти выступы тоже есть, но они меньше и неподвижные. Читает этот дисковод все подряд с одинаковой на редкость средней скоростью. И хорошие диски, и плохие. Сильно поцарапанные, конечно, чуть помедленнее, но в среднем по всей поверхности CD скорость примерно одинакова и составляет 24× и более (за исключением самого начала, где ни один дисковод более 21× не дает). Трэй легко задвигается рукой. Шумы, издаваемые дисководом при работе,— несколько ниже среднего уровня.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что делать — записываю на компьютере CD с данными, и все нормально; пытаюсь переписать музыку с одного диска на другой — появляются щелчки и хрипы?

Повреждение целостности аудиоинформации зачастую возникает из-за проблем с аппаратным обеспечением компьютера, на котором записываются компакт-диски. Наиболее часто встречается такая ситуация: при проигрывании через CD-привод музыкальный диск воспроизводится нормально, без каких бы то ни было проблем. А вот когда пользователь запускает дублирование диска, копия оказывается бракованной. Более того, даже попытка создать дамп Audio CD на винчестере не приводит ни к чему. Проблема кроется в читающем CD-устройстве. Как правило, это IDE-приводы, причем не



покупателей вовсе не были фанатами видеоигр, а всего лишь пытались таким образом сэкономить на приобретении DVD-плеера (разница в цене между ними почти двукратна). Более того, даже не слишком современная приставка Dreamcast, уже снятая с производства, тоже может использоваться в качестве проигрывателя DVD-дисков (по крайней мере, теоретически). Загрузившись со специального диска с программой-декодером (официально Sega ее не поддерживает), пользователь может далее вставлять в приставку DVD-ROM с видеофильмом и смотреть его. Однако не стоит забывать о зональных ограничениях, одинаково касающихся как DVD-проигрывателей, так и записанных на диски фильмов. Поменять программное обеспечение приставки очень сложно (по сравнению с программой в PC), и с большой вероятностью можно утверждать, что X-Box, предназначенный для продажи в США, окажется бесполезным в Москве.

Из имеющегося ассортимента лучше брать то, что меньше шумит и лучше читает плохие диски.

Шум скоростных CD-приводов

Одной из проблем, с которой приходится сталкиваться пользователям при работе с приводами компакт-дисков, является шум. Действительно, большинство современных дешевых, да и не очень дисководов издают настолько резкие и неприятные звуки, что это сильно действует на нервы. Особенно неприятно, когда привод постоянно переходит от парковки к разгону и наоборот; да и во время считывания повышенная шумность гарантирована. Но неполадкой это, увы, не считается, и вряд ли вы сможете убедить продавца в обратном. Виной высокой шумности CD-ROM могут быть два технических упущения. Во-первых, это плохая балансировка механизма привода, в результате чего разгоняемый компакт-диск начинает подвергаться микровибрации, которая далее передается и неподвижным частям дисковода. Помимо того, что вибрация сопровождается громким треском, она очень вредна и может привести CD-привод в состояние полной негодности. Вторая причина — отсутствие герметичности дисковода. Хотя для работы ему и не требуется такого космического вакуума, как жесткому диску, свободно гуляющий воздух создает условия, при которых компакт-диск начинает вести себя, как пропеллер (и издавать такие же звуки). Вообще, устанавливая CD-ROM в корпус компьютера, желательно изолировать его от металлической рамы резиновыми проставками, которые гасили бы вибрацию; зазор затвора лотка можно попытаться устранить при помощи тряпичного лейкопластыря. Другим способом снижения шума является программа. С помощью специальных фирменных или свободно распространяемых в Internet утилит можно установить пониженную скорость вращения привода. Тем самым вы уменьшите уровень акустических шумов и повысите «читаемость» некачественных дисков.

Тестируем...

CD-RW

Creative CD-RW



Одна из наиболее быстрых моделей CD-RW в сегодняшнем тесте. Внешний вид, как это и повелось у Creative, стильный и симпатичный. В этот раз передняя панель плоская, с традиционными надписями: «Creative CD-RW» и указанием скоростей «12–10–32x». Сопротивление при задвигании трэя вручную — минимальное, не больше, чем надо, чтобы он не убрался сам внутрь от случайного касания. Чтение хороших и неплохих дисков — без проблем. К сожалению, данный дисковод отказался читать поцарапанный диск совсем, так что в этой области он не является лучшим выбором. Зато запись на любой скорости вплоть до 12× работает замечательно. По сравнению с обычными CD-ROM это устройство ведет себя тише, но сопоставляя с другими CD-RW, да и просто на слух, оно все же недостаточно бесшумно. В целом это хороший выбор, если вам нужен быстрый пишущий дисковод.

Yamaha CRW2100E



Наиболее новая и быстрая модель CD-RW из рассмотренных нами. Скорость его имеет и обратную сторону медали — крепить устройство, вероятно, надо на резиновой подвеске, потому как при работе вибрация передается даже столу, на котором стоит компьютер. Разумеется, вибрация сопровождается гудением «по полной программе». Дизайн передней панели, как и у других дисководов от компании Yamaha,— вполне на уровне. Не забыты и все информационные надписи про изготовителя, скорость чтения/записи. Диски хорошего и неплохого качества этот привод читает без проблем, практически с максимальной обещанной скоростью или около того. Поцарапанные диски он, к сожалению, как и многие другие CD-RW, не читает вообще. Это самый быстрый по скорости записи из участвовавших в тесте приводов. Единственное, не забудьте про то, что если писать не очень качественные «болванки» CD-R на такой большой скорости, то вы рискуете заполучить ошибку и испортить «болванку» совсем, так как ошибки записи не исправляются.

SONY CRX160E



Очередной дисковод, на этот раз из серии CD-RW, к внешнему дизайну которого художники допущены не были. Результат вы можете увидеть на прилагающейся фотографии.



Тестирование

Поскольку IDE CD-ROM — это устройства, не предъявляющие особых требований к компьютеру, то тестирование проводилось на Pentium II 300 с 128 Мбайт памяти и обычным контроллером IDE 33. На компьютере был установлен Windows 98 SE, а CD-приводы подключались ко второму свободному IDE-контроллеру. Тестирование проводилось программой CD Speed 99. Для чтения в дисководы поочередно вставляли несколько дисков различного качества, которые мы разделили на три основные категории.

- Хорошие диски. Новые, без царапин и дефектов, желательно высокого качества.
- Неплохие диски. Обычные диски, которые немного покрутили в руках и чуток повозили по письменному столу без упаковки.
- Поцарапанные диски. Имеются в виду именно сильно поцарапанные диски. Мы их специально бросали на пол и ходили по ним, а потом слегка царапали об острую металлическую раму. Нужно было получить сильно поношенный, но все же читаемый диск, а если вы будете усердно царапать диск гвоздем, то никакая программа его не прочтет.

Выводы

Как мы уже писали выше, DVD-стандарт не стал еще необходимостью в каждом компьютере. Тем не менее устройства DVD и CD-RW произвели на нас более приятное впечатление, чем CD-ROM. Объясняется это тем, что по непонятным для нас причинам на рынке CD-ROM сложилась ситуация «гонки за х'ами». И всем производителям пришлось разрабатывать модели, способные раскрутить диск до скорости турбины, чтобы можно было гордо написать на коробке: «50×». В случае же CD-RW и DVD требования к качеству устройства и скорости записи CD-RW являлись сдерживающим фактором, что привело к более разумному развитию. В результате большинство CD-ROM'ов сегодня напоминает пылесосы, электродрели и циркулярные пилы по звукам, сопровождающим их попытки раскручивать диски до космических скоростей. Диски, разумеется, все равно не раскручиваются, и средняя скорость считывания остается около 30×, а в начале диска — около 20×, что на самом деле вполне достаточно.

Если вы не слишком стеснены в денежных средствах, лучше купите DVD или CD-RW, в зависимости от того, что больше нравится — смотреть кино или иметь записывающий CD. Многие их модели работают и тише, и надежнее. Если же ваш выбор за CD-ROM, то не гонитесь за скоростью. Мы, наоборот, посоветовали бы поискать модель поскромнее — 32× или 24×, но таких сейчас днем с огнем не найдешь, так как они уже сняты с производства. Из имеющегося ассортимента лучше брать то, что меньше шумит и лучше читает плохие диски. По результатам нашего теста это был LG CRD-8521B. MG

Редакция выражает благодарность компаниям, предоставившим устройства для тестирования:
Creative www.creative.ru
TechMarket www.techmarket.ru
Представительству LG www.lg.ru

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

лучшего качества и не самые новые. Если запись нужно провести именно на этом компьютере, то вы можете пойти на довольно сложную, но часто оказывающуюся результативной операцию — выполнить последовательное преобразование Audio CD в стандартные WAV-файлы. Поскольку на этом этапе можно настраивать параметры нормализации и фильтрации — от помех можно избавиться. После этого WAV преобразуется обратно в Audio CD, многие записывающие программы делают это автоматически. Также помехи могут возникнуть, если вы используете CD-ROM как проигрыватель и далее обрабатываете исходящий от него audio-сигнал. При таком методе для получения аналогового сигнала используется внутренний АЦП привода, который обычно обладает посредственными характеристиками.

Трэй этого дисковода хотя и не оказывает большого сопротивления при задвигании вручную, но закрывается с довольно громким скрипом. Качественные диски читаются без проблем, со скоростью, обещанной изготовителем, поцарапанные — с минимальной 4×, но он хотя бы не отказывается от них вообще, как более привередливые модели. Гудение привода при работе — на среднем уровне для CD-RW, то есть чуть тише, чем средний CD-ROM, но все равно громче любого другого устройства в компьютере. В целом это средний типичный представитель CD-RW класса на сегодня.

Teac CD-W54E Best Buy



По внешнему виду передней панели этот дисковод — явный претендент на звание «абсолютно плоского». Только колесико громкости, да кнопка Eject подкачали — выступают на фоне абсолютно плоской панели. Для сохранения стиля никакие надписи, естественно, не используются. Единственное, что необычно, — две лампочки на панели вместо одной. И тут нас осенило — это же не CD-ROM, а CD-RW! Но догадаться об этом, если вы увидели его в OEM-исполнении, по каким-либо надписям на нем — невозможно. Один намек — две лампочки. Зато сразу становятся понятными столь хорошие рабочие качества, как бесшумность и стабильная читаемость дисков. Дисковод практически не шумит и попадает в категорию самых бесшумных на сегодня. Трэй задвигается вручную без особых проблем, но сопротивление могло быть немного и поменьше. Качество чтения — отменное. Даже сильно поцарапанный диск был прочитан им почти без снижения скорости. Другое дело, когда вы много записываете, то, конечно, скорость 4× маловата; но при такой цене, если брать его в первую очередь как CD-ROM с дополнительными возможностями записи, это устройство — отличный выбор.

Mitsumi CR-4808TE

Нетипично выглядящий дисковод, дизайн которого можно назвать странноватым. Хотя названия компании-производителя на передней панели и не видно, но есть надписи:



«Recordable» и «ReWritable». Трэй этого устройства проявляет редкостное упорство при задвигании руками. Дисковод подтвердил наши опасения, что существенная доля приводов CD-RW плохо читает поцарапанные диски. Происходит это, видимо, потому, что разработчики мало уделяют внимания проблемами чтения дисков с дефектами поверхности, рассматривая свое творение, в первую очередь, как устройство для записи. Чтение хороших и нормальных дисков нареканий не вызвало, за исключением того момента, что он читал их со скоростью не более 18× при декларированных 24x. Дисковод вполне тихий (еще бы при такой-то небольшой скорости!). Это самая дешевая модель CD-RW в тестировании, но мы бы рекомендовали доплатить $5 и купить Teac, который и читает быстрее, и значительно менее привередлив к плохим дискам. MG

Lady Alice

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Полклавы



Человеку никогда не бывает слишком хорошо. Только-только снимаются проблемы и исправляются глюки, как бессмертный гений нашей расы подкидывает новые задачки, над которыми приходится трудиться в поте лица своего. А больше всего этот парадоксальный принцип относится к персональным компьютерам и иже с ними. Не успеет какая-то технология устояться, как тут же ррраз, дебош заказывали? А поздно, все оплачено...

Вот примерно такие эмоции вызывает созерцание очередного шедевра конструкторской мысли — «половинчатой» клавиатуры производства компании Matias Corporation, что в далекой Канаде. Данный огрызок (это не в обиду, а любя) так и называется — halfkeyboard (полклавы), и даже внешним видом целиком и полностью оправдывает название. А как же еще назвать подобное устройство? Посмотрите на свою клавиатуру и представьте, что под покровом ночи к ней пробрались ваши злейшие враги, и, орудуя ржавым садовым секатором, брутально покромсали ее, оставив в живых лишь крохотный фрагмент: от клавиши Tab до латинской «T» и вниз до латинской «B». Под этим всем виднеется кусочек клавиши пробела, а слева приделаны ALT, CTRL и специальная клавиша, которая никак не называется, но переключает режимы работы клавиатуры.

Halfkeyboard предназначается для работы одной рукой. Насколько мы понимаем после прочтения выкладок разработчиков, пока речь идет только об устройстве для правшей, в то время как составляющие практически четверть населения планеты левши, увы, лишены возможности поработать с этим чудом техники. С другой стороны, может быть, как им-то и повезло, ведь обучиться процессу набора половины ASCII-символов при помощи 22 клавиш кажется задачей нетривиальной; чем-то это смахивает на зарю истории телеграфной связи, когда особо «продвинутые» аппараты вынуждали связистов заменять клавиатуру пятью кнопками.

Возвращаемся к halfkeyboard. Она достаточно компактна — 15 см в длину, 8,2 в ширину и 1,5 в высоту. Сами понимаете, что при таких размерах устройство практически ничего не весит. Все клавиши на halfkeyboard абсолютно идентичны тем, которыми мы пользуемся на стационарных клавиатурах, поэтому тактильные ощущения придают уверенность в работе. Но дело даже не в этом. Можно приобрести набор с адаптером PS/2, и тогда halfkeyboard заработает как обычная клавиатура на любом PC! Если вы пользуетесь карманным компьютером, то вашему вниманию Matias Corporation предлагает специальный наручный набор. И сам PDA, и halfkeyboard пристегиваются на запястье и соединяются друг с другом. Теперь вы сможете печатать и видеть перед глазами вводимый текст в любом месте и в любой ситуации. Дополнительно к шнурам и застежкам в этом случае будет прилагаться еще и специальная утилита, которая позволит развернуть содержимое экрана на 90 градусов.

Halfkeyboard поддерживается широким спектром устройств — компьютерами Palm классических семейств III, V и VII, а также «малышом» m100, всеми «карманниками» Handsping, нашим родным PC и даже Macintosh.

Каково работать на halfkeyboard? Большинство пользователей считает, что поначалу непросто, и пальцы, привыкшие к большой клавиатуре, все время путаются. Для адаптации новых пользователей на сайте Matias Corporation (www.halfkeyboard.com) разработчики выложили специальную учебную программу, а в руководстве пользователя привели ряд полезных упражнений. Так как на «урезанном» наборе кнопок помещается только половина английского алфавита, вторую половину вам придется набирать, зажав пробел. Для ввода вспомогательных знаков используются другие функциональные клавиши. Чем-то весь этот процесс отдаленно напоминает работу в «научном» калькуляторе, у которого каждая кнопка имеет полдюжины значений. Однако, в отличие от него, halfkeyboard максимально адаптирована для быстрой работы, и хотя прежней скорости достичь будет проблематично, необходимый минимум знаков в минуту вам обеспечен.

В целом это очень и очень необычное устройство. Для владельцев карманных компьютеров оно может оказаться незаменимым решением, если к нему привыкнуть (даже при довольно высокой цене в $99). Для тех, кто пользуется исключительно PC,— большой вопрос, потому что, например, играть на halfkeyboard практически невозможно. MG

Для чего, или кому она нужна?

Пожалуй, самое широкое распространение эта штучка получит (если, конечно, получит вообще) среди пользователей карманных компьютеров разных типов. Это воистину несчастные люди, ведь до сих пор им приходится пользоваться абсолютно садистскими средствами ввода. Это либо перо, которым надо корябать на крохотном пятачке замысловатые иероглифы, либо кнопки таких микроскопических размеров, что по ним и пальцем-то попасть нельзя. В качестве альтернативы недавно появились складные клавиатуры для handheld-устройств. Они, конечно, не так плохи, но и тут не обойдется без пары нареканий. Во-первых, для работы с такой «раскладушкой» все равно потребуется достаточный кусок плоской поверхности, которую мобильный пользователь, продирающийся через амазонские джунгли, может не найти. Во-вторых, в сложенном виде такая клавитура напоминает бумажник нового русского и помещается не во всякий карман.



ЖЕЛЕЗНЫЕ



Лидер сегодняшних новостей по числу упоминаний — оперативная память. Тут вам и стремительное удешевление всех ее видов, и рост продаж, и возможные перспективы развития. Разумеется, память

MP3-плеер маловат?

Для тех автолюбителей, которых чем-то не устраивает обычный карманный MP3-плеер и которые хотят устройство обязательно с «отстегивающейся» передней панелью (видимо, чтобы можно было крутить в руках), не особо известная компания Digitall Electronics выпустила автомобильный MP3-проигрыватель, совмещенный с радиоприемником, в стандартном для таких устройств корпусе форм-фактора1 DIN. Стоимость D-Pro MP-2000 (именно так называется новый проигрыватель) пока остается на уровне Creative Jukebox, то есть выше $400, что, с нашей точки зрения, многовато. С другой стороны, если сравнить стоимость этой железки со стоимостью хорошего «мерседеса», то это совсем не дорого.

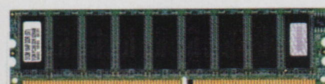


«Альфу» — в мусор?

Недавно компании Compaq и Intel заключили долгосрочное соглашение, по которому Compaq будет ориентировать все свои серверные продукты на платформу Itanium, то есть на самый новый 64-разрядный процессор производства Intel. Судьба процессора Alpha становится довольно сомнительной, так как про него сказано только, что Compaq передает Intel ряд материалов по его разработке и адаптирует в ближайшее время такие свои продукты, как True64 Unix, NonStop Kernel, OpenVMS и Linux, под архитектуру Itanium. Остается лишь надеяться, что Itanium окажется достаточно удачным процессором, пока, правда, о нем этого сказать нельзя.

DDR от Transcend

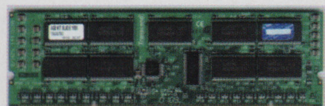
Компания Transcend выпустила в продажу новые 512-Мбайт модули памяти DDR 266. За счет использования микросхем памяти большей емкости (теперь — 256 Мбит) цена на новый продукт обещает быть совсем невысокой. Пользуясь случаем, отметим, что DDR-память дешевеет так быстро, что уже сейчас, если вы



собираетесь менять системную плату, имеет смысл переходить на DDR. Для примера, 128-Мбайт DDR-модули недавно стоили около $34. Хотя аналогичные DRAM-модули вполовину дешевле, это все же устаревшая технология.

Дела с памятью

В целом, по оценкам аналитиков, дела с производством и продажей модулей оперативной памяти с точки зрения прибылей обстоят неважно. Отрасль, общий объем продаж которой еще в прошлом году составлял около $30 млрд, в этом году, по различным



прогнозам, «дотянет» лишь до половины этой суммы. Основная причина — падение цен на память в таких масштабах, что даже настолько ходовой товар, каким недавно был DIMM 128 Мбайт, скоро можно будет купить практически задаром, так как уже сейчас модули стоят менее $18. Даже несмотря на все большие требования программ к объему оперативной памяти компьютера, цены на последнюю падают быстрее. Так что, если у вас тормозит очередная монстроидальная игра — не мучайтесь, а пойдите и купите себе еще немножко «рамы».

KYRO II выходит в массы

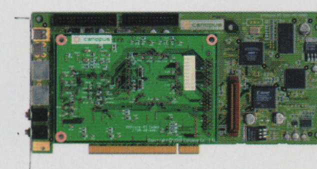
Наконец-то на рынке в достаточном количестве и разнообразии появились видеокарты на базе чипа KYRO II. Напомним, что сам чип — это перспективная разработка компаний ST Microelectronics и Imagination Technologies. Ускорители на нем позиционируются на уровне карт на процессоре GeForce2 MX. Хотя в KYRO II все еще отсутствует T&L-процессор, тем не менее за счет принципиально другой тайловой схемы построения изображения общая производительность карты в играх — на уровне уже упомянутого GeForce, при лучшем на сегодня качестве в 16-битном



цвете. В отличие от GeForce, карты на этом чипе более процессорозависимы, хотя, как показывают все тесты, любой игровой ускоритель тоже еще сильно зависит от CPU. Один из существенных недостатков KYRO — ориентация в первую очередь на сжатые по технологии S3TC текстуры, что существенно снижает качество изображения в играх, не рассчитанных изначально на работу со сжатыми текстурами.

Новая плата видеомонтажа

Компания Canopus выпустила новую плату для видеомонтажа на персональном компьютере — Canopus DV Storm. Она построена на собственном кодеке от Canopus и за счет этого лишена многих недостатков, присущих другим платам, которые используют стандартный на сегодня кодек DVXpress-MX25 от компании C-Cube. DV Storm, по оценкам специалистов, в ближайшее время может легко занять лидирующее положение и заменить собой плату Matrox RT2000, бывшую наиболее популярным выбором для



DV-видео в течение последнего года. Особо отмечают в новой плате высокое качество выходного DV-изображения, а также функцию записи в MPEG-2, и все это при достаточной скорости. Новая железка будет продаваться по цене около $1300.

Windows XP «захочет» 256 Мбайт?

По утверждению ряда производителей памяти, новая, многими ожидаемая версия Windows от Microsoft будет «хотеть» 256 Мбайт RAM. Разумеется, речь идет о рекомендуемой конфигурации компьютеров, а не о минимальной, которая, вероятно, ограничится 64 Мбайт. Учитывая сегодняшние цены на память и то, что на рынке уже появляются игрушки, на которых написано: «64 Мбайт минимум, 128 Мбайт рекомендуется», можно предположить что 256 Мбайт — уже не такой большой и ненужный размер. Кроме того, не следует забывать, по крайней мере для игр, что для комфортабельной работы все рекомендованные и минимальные значения лучше умножать на два.

Новый Celeron

Компания Intel недавно анонсировала новую модель процессора Celeron 900 МГц, работающую при частоте FSB 100 МГц. Оптовая цена на этот процессор (то есть партиями от 1000 штук) составляет чуть более $100.



НОВОСТИ

не единственный актуальный продукт на сегодня: мультимедиа всегда пользуется спросом, да и процессоры не отстают.

Новая плата от ASUS

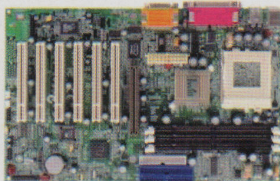
В «поддержку» новых процессоров от Intel выступила компания ASUS, выпустившая версию всеми признанной платы CUSL2-C под новый процессор Tualatin —



TUSL2-C. Новая плата в основном отличается от всем привычной только тем, что поддерживает серию процессоров Tualatin. Напомним, что последний — это тот же самый процессор Pentium III, но сделанный по новой 0,13-мкм технологии, за счет чего снижено энергопотребление и повышена тактовая частота. Кроме того, по не подтвержденным пока слухам, эти процессоры будут выпускаться и с 512-Кбайт кэшем на кристалле.

Интегрированный звук «крутеет»

Все больше производителей системных плат начинают заменять дешевые двухканальные микросхемы интегрированного звука вроде AC97 на значительно более качественные, но теперь, видимо, почти такие же дешевые контроллеры с шестиканальным звуком на чипе от C-Media.



Очередной пример тому — плата Iwill BD133U. Новый звуковой чип CMI8378 используют и многие другие изготовители плат. В числе его достоинств — отличный шестиканальный звук с поддержкой EAX и DirectSound 3D, а также возможности позиционирования с помощью технологии HRTF 3D. Кроме того, наличие S/PDIF снимает проблемы подключения к качественной внешней акустике.

Samsung выпустил миниатюрный CD-плеер

«Урезанные» компакт-диски (имеются в виду 8-см диски) начинают пользоваться все большей популярностью. В связи с этим компания Samsung выпустила новый CD-проигрыватель — CD-MP3 — в серии Yepp. Устройство способно проигрывать 180- и 230-Мбайт диски и стоит около $200. До этого в серии были лишь MP3-плееры с флэш-памятью, без дисковых носителей. Кстати, объем данных на 8-см диске уже удалось довести до 300 Мбайт, что позволяет им



более серьезно конкурировать с носителями большего объема. Хотя основным рынком для таких дисков пока все еще остается MP3.

Sony использует военные технологии в PS2?!

Sony планировала полностью перенести процесс производства и сборки своей приставки PS2 на Тайвань и в Китай, где их стали бы собирать на заводах компаний Acer и ASUS. Неожиданно вмешались правительства США и Японии, напомнившие Sony, что в DVD-чипе приставки используются технологии, считающиеся засекреченными по военным соображениям. По другим источникам, причиной этого стали даже не специальные технологии, а всего лишь экспортные ограничения на чипы по производительности, но суть от этого не меняется — PS2 остается в Японии.

«Яблочный Куб» помер

Компания Apple прекратила выпуск компьютеров Mac G4 Cube в связи с недостаточным спросом. С нашей точки зрения, это был один из образцов самого красивого дизайна современного персонального компьютера. Разумеется, он был не такой функциональный и дешевый, как PC, но ведь это же Mac, а им



обычно пользуются только художники и дизайнеры, которые как раз любят все оригинальное и стильное.

Epson анонсировал новый фотопринтер

Новый принтер Epson Stylus Photo 895 и цифровая фотокамера Epson PhotoPC 3100Z буквально созданы друг для друга. Между этими устройствами поддерживается прямая печать с камеры без участия PC. Пока интерфейсом передачи данных служит карта памяти от фотоаппарата, которую принтер читает. Для улучшения качества изображений фотокамера дополняет изображения, записанные в форматах JPEG или TIFF, информацией о режимах съемки, и они могут быть впоследствии проанализированы принтером. MG

Для любителей нетрадиционных конфигураций

Компания I-O Data выпускает PCI-версию 3D-ускорителя на популярном чипе GeForce2 MX 400. Из интересных моментов отметим карту, у которой кроме стандартного выхода на аналоговый монитор будет выход DVI-D. Само по себе это нормально, но не иметь в компьютере шины AGP и покупать LCD-монитор стоимостью обычно более $1000 — для этого надо быть действительно приверженцем нетрадиционных конфигураций. Можно, конечно, предположить использование видеокарты в docking station для ноутбука, но современные модели ноутбуков и сами оснащаются картами GeForce2 MX как достаточно экономичными с точки зрения энергопотребления.



Корпуса стильной окраски

Тайваньская компания Enermax уже давно производит качественные серверные блоки питания и корпуса. Теперь же она намеревается продавать и обычные коробки PC. К сожалению, по ряду сведений, цена на эти продукты будет не маленькая, хотя и качество обещается отменное.



Новый диск от Seagate

Компания анонсировала новый диск — Barracuda ATA IV. Это будет один из самых быстрых на сегодня винчестеров с плотностью записи 40 Гбайт на пластину, скоростью вращения 7200 об/мин., оснащенный практически бесшумным двигателем SoftSonic на гидродинамических подшипниках.

На улице светило солнце, зачем-то нагревая окружающую среду до неимоверных температур. Конечно, выжить в таких условиях человек может, будучи вообще до неприличия живучей тварью, а вот чтобы соображать, уже совсем никаких сил не остается. Никто не пытается сказать, что температура хоть как-то отразилась на умственных способностях наших Краеведов, которые отродясь мыслили несколько специфически, однако и они стали протестовать против жары. Особенно страдал Дух Второго Краеведа, ибо за время долгих странствий успел отвыкнуть от климата родного края. Поэтому, взяв для компании Первого Краеведа и Духа Александра Казакова, он незамедлительно отбыл в сторону города Сочи. На вялые возражения Питого, который заявил, что без Казакова начнется беспорядок, ему ответили, что порядка в Ящике испокон веков не было и что по возвращении среди коллектива Краеведов будет проведено партсобрание, на котором и выяснится, кто несет ответственность за эту недоработку. На прощание Дух Казакова заявил, что летать он не умеет, а поэтому отправится на поезде, чем сильно всех озадачил. Остающиеся махали платочками вслед уходящему составу, по которому уже сейчас было заметно, что самолет он обгонит, как минимум, на несколько часов. Краеведы задумчиво глядели на вагон, уносящий их лидера, и лишь одна мысль не давала им покоя: «А кто же, собственно, он такой, наш Казаков?»

АЛЕКСАНДР КАЗАКОВ — МИФ ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ


Три Краеведа исследуют начальство

Как известно, сколько бы Краеведов из Ящика ни уехало, их все равно будет трое: таковы уж тут законы природы. Оставшаяся тройка, проводив товарищей, принялась напряженно размышлять, силясь понять, в чем же загадка Казакова.
— Да он вообще очень странный, — задумчиво пробормотал Питый. — Я давно, например, заметил, что как только мы соберемся все вместе, чтобы пообщаться, он неизбежно переводит все темы на игры.
— Может, он и есть этот, для которого все? — поинтересовался Третий Краевед.
— Что все? — не понял Питый.
— Ну у нас ведь тут написано, что MegaGame — журнал для Настоящих Компьютерных Игроков, — пояснил Третий. — Вдруг это он НКИ?
— Ага, придумал тоже. Ты его играющим-то видел когда-нибудь? — спросил Етый.
— Нет, он, конечно, не игрок, однако я, кажется, догадался, кто он такой! — пробормотал Питый Краевед.
Остальные по безумному огоньку, который зажегся в его глазах, поняли, что для себя Питый все уже выяснил и сейчас будет пытаться донести свои сумбурные мысли до всех окружающих.

Это ОН

Вы, вообще, помните, как все начиналось? Вот появился журнал MegaGame, а в нем Ящик для Мусора. Помните, как это произошло? Его создал Александр Казаков. Значит он — отец Ящика для Мусора. А потом он исчез, и вместо него появилось еще одно его же детище, названное демоверсией Александра Казакова. Можно сказать, его сын. Сейчас же нами руководит Дух Александра Казакова, который, конечно, не святой, но тоже это... того. Более того, я тут как-то открыл журнал ПЛ, а там рубрика целая — Вселенная Александра Казакова. Вывод напрашивается сам собой: Казаков — это высший разум, который един в трех лицах...



На этом Питый внезапно замолчал.
— Эй, ты что? — испуганно спросил его Етый Краевед. — Ты чего замолчал-то?
— Ну как чего. Типа все, — ответил Питый. — Закончил говорить и замолчал.
— Ты чего, заболел что ли? — участливо поинтересовался Етый. — Обычно как начнешь говорить, так тебя без санитаров и не заткнуть, а тут сказал пару слов и замолк.
— Да что бы ты понимал! — обиделся Питый. Я, может, осознал все величие, и теперь у меня нет слов! Сам ты заболел!
— Эх молодежь! — встрял в диалог Третий Краевед, старейший из оставшихся. — Что бы вы понимали в Казаковых...

Нет, это не ОН... ни разу

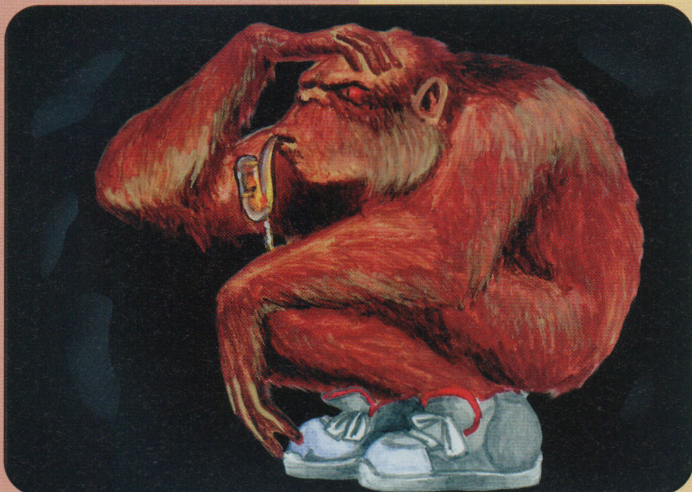
Хм. А интересный, все-таки вопрос: кто такой Александр Казаков. А еще интересно, что если бы вопрос не возник, то и ответов бы на него тоже ни в жисть не возникло. Как-то потому что не думалось ни разу, кто такой Александр Казаков. Нет, ну, конечно, думалось, но как-то неконкретно. Как-то неосновательно. А потому как чего о нем думать, коли он все время туда-сюда? В Ящик, из Ящика, вокруг Ящика да около? Привычно это и обыкновенно, если не задумываться. А зачем задумываться, когда он все время туда-сюда? Так и возникают порочные круги. Замкнутые и порочные.

Думаете, я отмазываюсь? Тоже кручусь вокруг да около? Ну да, действительно кручусь. Но не отмазываюсь. Я думаю потому что. Вопрос-то не из тривиальных! А значит, требует нетривиального подхода. Это я подхожу так нетривиально, ежели кто не понял.

Вот тут некоторые не очень сознательные (от «сознание») краеведы объявляют Александра Казакова единым в трех лицах. В смысле собсно А. Казаков, Дух А. Казакова и демоверсия А. Казакова. Да, лиц как раз-таки три. Но какой же он в них един, когда все с точностью до наоборот?! Александр Казаков в трех лицах не един! Александр Казаков в трех лицах разен!

Вот, к примеру, собсно А. Казаков. Как сказали бы чопорные англичанцы — native, as is. Не скажу, что душка, потому как душкой с нами, Краеведами, долго не проживешь. Но интеллигентище, умище, образованьище!.. Любимец женщин, детей и литературной редакции, пример для подрастающих поколений, душа общества, любитель авторской песни, библиофил и нумизмат. Когда он с нами, то светел его лик, и атмосфера вокруг благоухает жасмином и лютиками. И мы, Краеведы, становимся томными и прекрасными, потому что чувствуем его душевное (от «душа») тепло и бесконечное жизнелюбие.

А. Казаков — человек, я бы даже сказал — Человечище! С большой-пребольшой буквы. История знала немало примеров подобных полумифических существ, и все они нам родны и симпатичны, хотя и страшно далеки от народа. Это Владимир Красно Солнышко, св. Александр Невский, Иммануил Кант, в конце концов. Из более знакомых вам, дорогие читатели, — DOOM space marine, Гордон Фримен и Лара Крофт. Эти люди не просто часть истории — такие творят саму историю, и А. Казаков — ярчайший тому пример. Откройте любое его откровение (от «кровь»). Его простые и мудрые слова насыщены историей, я бы даже сказал — перенасыщенный исторический раствор...



А демоверсия — это совсем другое дело. Известно, что когда А. Казаков, случилось, помер, первое, что он сделал, — создал свою демоверсию. Как всякое поспешное, и, видимо, не очень обдуманное (ну вы понимаете, состояние непривычное, общий стресс и все такое...) деяние, демоверсия вышла так себе. Хреновая, скажу по секрету, вышла из А. Казакова демоверсия. Видите, она даже пишется с маленькой буквы! Ну, что такое демоверсия — это по моему скромному разумению (от «разум») некий плохо оформленный субстрат. Насквозь брутальный, маскулинный и донельзя волосатый. Зрелище, я вам доложу, так себе. Омерзительное, если совсем честно, зрелище. Особенно когда начинает мычать и чесаться. Причем мычит неосознанно, а чешется вовсе даже наоборот

Демоверсия А. Казакова, если вы не в курсе, — отнюдь не первая демоверсия человека в истории. Не будем обращаться к библейским текстам и эзотерическим толкованиям древнейшей истории, вспомним более поздние примеры. Голем от Гете, Монстр от Мери Шелли, Кадавр от А. и Б. Стругацких. Из более знакомых уважаемым читателям — любая демоверсия любой программы, включая вашу текущую версию MS Windows. Все они — демоверсии, теперь вы понимаете, с чем мы, Краеведы, имеем дело, когда к нам приходит ЭТО?

Духа А. Казакова никто не создавал. Дух пришел сам. Исключительно из чувства противоречия. Да он и сам противоречие. Чему? Да чему угодно! Иногда мне даже кажется, что Дух А. Казакова — истинный дух противоречия.

Что можно сказать о Духе? Хм. Немногое. Бесплотен. Мятежен. Исключительно трагичен и стенабелен (от «стенать»). Имеет, как это ни парадоксально звучит, телесные фрагменты — нудный нос, многофункциональный палец и боцманскую дудку. Больше всего поражает именно многофункциональность пальца. Чаще всего — указующий перст. Чуть реже — грозящий символ. Исследующий щуп. Ковыряющий зонд. Посылающи... э, нет, приврал... это не у Духа, это обычно у демоверсии... Ее демоническая прерогатива...

О, история полна духов. Всяких разных. От страшного индейского Вицли-Пуцли до милейшего шекспировского Гамлета-старшего. (Кстати, любимая шутка нашего Духа — именно малограмотное цитирование бессмертной пьесы о былом датском беспределе: «Угадай, в каком ухе у меня яд?!!» Если бы одновременно он не дудел в свою дудку (местный адаптированный вариант «полундры»), может, мы бы и забоялись. Ну, мы пугаемся, конечно, но понарошку, зачем Духа обижать, он обиженный хиреет и начинает издавать дух демоверсии... этилово-яблочный...)

Что тут еще добавишь, вы же умные мальчики и девочки. Ни о каком единстве трех лиц речь не идет. Речь идет о разности лиц Александра Казакова. Которые просто замкнуты. Как круг. Замкнутый и порочный.

Порочность круга в его замкнутости. Кстати, вы видели когда-нибудь незамкнутые круги? О, те непорочны и прекрасны! Я тоже их никогда не видел. Кругом порок. Все было мрак и вихрь...

Постепенно погружаясь в мечты о незамкнутых кругах, Третий умолк, а Питый с Етым побежали на вокзал ждать, когда вернется их лидер и наконец-то скажет, кто же он такой... MG

Здравствуй, дорогая бабушка



В письме ты спрашивала, почему я не приехал к тебе в деревню этим летом, а мама написала в ответе, что это потому, что я заболел разжижением головного мозга, но на самом деле это не так. Все дело в том, что мы купили персональный компьютер, и теперь я все свободное время провожу за играми. Папа немного против, потому что считает, столько времени за монитором проводить нельзя, но ты же знаешь, он у нас имбецил, по крайней мере, мама часто так его называет.

Видимо, до конца лета я так и не приеду погостить, а рассказать хочется так много, поэтому я и решил написать тебе это письмо. Например, помнишь мою одноклассницу Иру, с которой я тебя знакомил, когда ты приезжала к нам на Новый год? Так вот, ее посадили в колонию для малолетних преступников с психическими отклонениями за то, что она весь вторник гонялась за преподавателем по информатике и кидала в него обломками кирпича. Но на самом деле Ира полностью здорова, просто Вениамин Педалькин выключил ее компьютер, когда она почти прошла уровень в X-Com Enforcer, заявив, что ему пора уходить, а компьютерный класс надо закрывать. Я, наверное, вообще убил бы урода, который выключает компьютеры за несколько секунд до конца левела, так ему и надо. Кстати, вообще неясно, из-за чего раздули такой скандал. Ну стало у Педалькина одним глазом меньше, ну что такого? Не будет постоянно подсматривать, нет ли у кого шпор... Так вот, Ира заявила ему, что уровень она пройдет даже с выключенной машиной, потом представила, что Педалькин — пришелец, и сходила во двор за кирпичами. Теперь Иру выпустят только через семь лет, когда мы уже закончим школу. Но мне и ее не жалко — она такая зануда, как придет, бывало, в гости, сядет за компьютер, так потом ее только утюгом и можно согнать. Дура дебильная. И вкуса у нее никакого, играет во всякие три дэ шутеры, меня уже тошнит от разных предсмертных воплей всяких уродов. Я люблю летать в авиасимуляторах. Вот это настоящие игры — садишься в самолет, и вперед. Дави на гашетку, гаси разную шушеру крылатую... Если будет возможность, поиграй обязательно в замечательную игру B-17 Gunner: War Over Germany. Чумовой геймплей: летишь себе, стреляешь по мейсерам, прямо как дедушка во Второй мировой войне, только сто грамм за сбитый не дают и бортмеханику Сидору Тормозных необязательно морду бить перед полетом, только он керосину залил достаточно и можно было бы не только до цели долететь, но и обратно вернуться. Ну а когда подлетаем к месту, куда нужно кидать бомбы, открывается вид из бомбового люка. Вот это вообще прикол — чувствуешь себя Юрием Гагариным, смотрящим на Землю из иллюминатора.

Еще недавно я начал выписывать журнал про компьютерные игры, под названием «МегаГейм». Журнал хороший, только делают его какие-то кретины, причем считающие себя королями. Такую пургу иногда несут, что становится страшно за наше поколение. Например, они тут недавно написали, что в мою любимую игру B-17 играют только чудаки! Да они сами лучше что ли? Но вот уж за что им огромное спасибо, так это за то, что они часто печатают интересную информацию, которая иногда пригождается мне на уроках. Я точно не знаю, откуда они черпают все эти сведения, но ни в одном учебнике такого не пишут, наверное, скрывают. Например, вчера мы писали сочинение про Льва Толстого, и я там упомянул, что граф Толстой открыл Гренландию и встречался с Ломоносовым по пути в Ясную Поляну, а потом улетел на Альфу Центавра. Наверное, мне поставят пять, потому что больше никто из нашего класса этого пока не знает.

Я даже решил написать туда письмо на тему «Игры в моей жизни», возможно, в следующем номере его напечатают. Я там, разумеется, не буду писать им, что они кретины, потому что они могут обидеться. Еще я не буду писать, что у них там местами заметен уродский дизайн полос. К примеру, некоторые тексты начинаются на одной странице, а продолжаются через одну. Я вообще не понимаю, для кого они это делают, для придурков, которые выдирают страницы из журнала и склеивают из них статьи что ли?! Что ни говори, дебилы дебилами. Но в остальном журнал неплохой, так что лучше я этого им не скажу.

Ладно, я пойду играть дальше, потому что письмо писать мне уже надоело. Лучше вот в редакцию допишу, а потом оба дам папе, чтобы он написал на конвертах адреса и бросил их в почтовый ящик. Только бы этот идиот не перепутал конверты...

Твой внук Коля

1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» Обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

ТРОПИКО

Солнечный остров в самом синем море... И вы – его полноправный правитель!

Жаркое Карибское солнце встает из-за горизонта, тянется первым лучом по воде и достигает земли. Слуга тихо поднимается в вашу комнату, распахивает шторы, и вы чувствуете дыхание нового дня. В Тропико наступило утро. Сладко потянувшись, вы закуриваете дорогую сигару и прихлебываете любимый кофе. Так начинается обычный день латиноамериканского диктатора...







POP TOP PopTop Software · BINK VIDEO · MILES SOUND SYSTEM · GODGAMES · TAKE 2 INTERACTIVE · Логрус · ФИРМА «1С»

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГГУ ;
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
ул. Новогиреевская, 4, корп. 1
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, B23;
Савеловский ВКЦ, B13;
ул. Селезневская, 21;
ул.Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, B27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»), 2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай» (м.Пражская), павильон 3В-22, 2Л-50;
пр-т Мира, д.79/1;

Альметьевск
ул. Ленина, 25;
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
Барнаул
ул. Деповская, 7;
Березники
Центральный Универсальный Магазин;
Братск
ул. Депутатская, 17;
Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59;
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3;
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36;
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6;
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»;
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50;
Геленджик
Ул. Полевая, 33, «На Полевой»;
Горно-Алтайск
Пр. Коммунистический, 83;
Дзержинск
Ул. Ленина, 48;
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2;
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»;
Ижевск
ул. М. Горького, 79;
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35;
Калуга
Ул. Кирова, 7/47;
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102;
Киев
Ул. Терещенковская, 13;
Киров
ул. Московская, 12;
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4;
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»;
Курск
Ул. Ленина, 11;
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»;
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Лысьва
ул. Смышляева, 4;
Минск
ул. Я. Коласа, 1;
Нефтекамск
ул. Ленина,15;
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23;
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П;
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»;
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д. 5, оф. 7;
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, маг. «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав 21 век»;
ул. Псковская, д.18;
Новороссийск
Ул.Советов, 68/36;
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121;
Одесса
ул. Жуковского, 34;
Оренбург
ул. Володарского, 20;
Орск
ул. Станиславского, 53;
Пермь
Ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул. Луначарского, 58;
ул. Большевистская, 75, оф. 509;
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км;
Пушкино
Московский пр-т, д. 5;
Реутов
ул. Южная, 10;
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»;
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»;
Самара
ул. Мичурина, 15
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»;
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
Тверь
универмаг «Тверь», 1 этаж;
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А;
Ульяновск
Ул. Совесткая, 19, к.201;
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2;
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»;
Череповец
ул. Тимохина, 7
ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул.М.Горького, д. 32, рынок «Южок», центральный вход
ул.Ленина, д. 80, офис 6
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12;
Шатура
ул. Школьная, 15;
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
Ул. Юбилейная, д.9, кв.60;
Юбилейный
ул. Тихоправова, 1;
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»;
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж;
Интернет-магазины
www.ozon.ru и www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ «Университи» Джавахарлала Неру пл. 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.